DOSYA SEVİLEN OYUNLARIN HATALARI



Oyungezer

Nisan 2018/04 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 126 • ISSN: 1307-8933

FARCRY5

UBISOFT EN GÜÇLÜ SİLAHINI ÇEKTİ



SEA of THIEVES
Şu çok güzel, gelsenize!

WORLD of TANKS 1.0
Devasa güncelleme



A WAY OUT
Ayın en güzel sürprizi

FINAL FANTASY XV
Nihayet PC'de inceledik!





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER





Ya iskele ne taraftı, sancakta n'apıyorduk?

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL





KAPAK

FAR CRY 5

42

Ubisoft sen hayırdır on numara beş yıldız oyunlar çıkarmaya başladın son zamanlarda?







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

İKİ BİN YÜZYILLIK YALNIZLIK

Geçen ay kopan Facebook kıyametinden sonra "amaaan benim ayakkabı numaramı bilseler ne olacak" ile "kahretsin, bu evden taşınmam gerekiyor" arasında herhangi bir yerde duruyor olabilirsiniz. Ve öyle garip bir zamandayız ki ikisi de çok makul tepkiler.

Aslında sosyal medya hesaplarınızla mahremiyetinizi satılığa çıkardığınızı çok uzun zamandır biliyordunuz ve bir o kadar zamandır da bundan geri adım atmanın faydasız olduğu üzerine konuşuyorsunuz. Fakat hayatınızın veriye dönüştürülüp şirketlere pazarlanmasıyla o veri üzerinden manüple edilmek arasında çok büyük farklar var.

Siz bütün o fotoğrafları sadece paylaşmak istemiştiniz, çok içinize sinmese de bu fotoğraflarla ilintili konularda reklam görmeyi de göze almıştınız. Ama artık size reklam göstermek marifet değil. Artık fotoğraflarınız siyasi eğilimlerinizi, dini inancınızı, ekonomik sınıfınızı, hangi TV kanalını izlediğinizi saptamak için kullanılıyor. Ve maalesef amaç en çok takip ettiğiniz kanallardan reklam göstermek, en kısa yoldan size ulaşıp bir şeyler satmak değil... Amaç sizi dahil olduğunuz "kategori" içinde birtakım haberlerle besleyip eğilimlerinizi katı gerçeklere çevirmek. Elbette üstünüzden para kazanan hiç kimse sizin ayakkabı numaranızı, önceki akşam sevgilinizle ettiğiniz kavgayı, dışarıda yediğiniz yemeği, geçen yaz nerede güneşlendiğinizi merak etmiyor ve sizi "ne kadar da acayip" olduğunuz için takip etmiyor. Sosyal medya sadece verimliliği yüksek bir iş makinası ve siz onun yakıtısınız.

Westworld'dekine benzer bir senaryonun giriş kısmındayız, henüz humanoidlerle tema park yapacak teknolojiye ulaşmadılar ama insanları aynen humanoidler gibi kendi iradelerinden koparıp yönetecek bir bilgi birikimi oluşmuş durumda. Aklınızı başınızda tutun lütfen sevgili okurlar, her gördüğünüze de inanmayın... Ve bu yazıyı RT'leyin çabuk!



2 BEYGİR GÜCÜNDE 5 SAYFA



Umarım kanlı-vahşetli yapımlarla sorununuz yoktur çünkü bu ay Selam'da katliam yaşandı. Sandalyeye bantlanmış sürüsüyle pulu yaşlı mektup acımadan doğrandı.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: YİĞİT TEZCAN

IT'S HIGH NOON SOMEWHERE IN THE WORLD

Nasılsınız Ömer bey ve Yiğit bey? Beni sorarsanız tezkereye 100'den düşmeye başladığım için çok memnunum. Ben taa askere gitmeden önce bir oyun çıkacaktı ve tam bir western hastası olduğum için askerdeyken çıkışına yetişemeyeceğim için üzülüyordum ama oyun hâlâ kapalı betada: Wild West Online.

1. Önerdiğiniz Call of Juarez dışında western temalı başka oyun var mıdır?

2. Yiğit bey de araba simülasyonu için oyun ve donanım önerebilir mi f/p çerçevesinde?

Kendinize iyi bakın :) Bu arada Gizem hanıma laflar hazırladım: FOR THE ALLIANCE :))) *- Ali Arda*

Off 100 gün ne ya…? 1 gün daha askerlik yap deseler kafayı yerim herhalde. Geçer mi ya 100 gün (moral bozmak bizim işimiz ^_^).

Wild West Online bayağı güzel duruyor ama eğer RDR 2, GTA Online gibi bir altyapı da sunarsa pabucu dama atılır mı acaba diye düşünmüyor da değilim. Farklı türler elbette ama western kitlesi de nispeten niş bir kitle.

1. Eskilerden Desperados ilk aklıma gelen. İzometrik bir strateji oyunu olduğu için grafiklerin batacağını sanmıyorum. Onun dışındaysa bir önerim yok maalesef. Western bir 10 yıldır falan Call of Juarez dışında unutuldu resmen oyunlarda.

2. Bu işte ne kadar ciddi olduğuna bakar. Ama giriş seviyesi olarak Logitech G29/920 ve Thrustmaster T150 öneriyorum. 1200-1500 lira bandında fiyatları. Bunların altı zevk değil, zulüm olur biraz. Platform olaraksa, eksiklerine rağmen F/P açısından Assetto Corsa diyebilirim. Türkiye'de seveni çok, ayrıca bolca public server ve ligi var. Ayrıca bana niye herkes "bey" diyor :(- Yiğit



Sen de aynı şekilde bak kendine. Gizem bu satırları okurken trigger'lanacaktır ^_^

(Seni Thrall'ın tahtına Photoshoplicaktım Ali. Oturucaktın Orgrimmar'ın ortasında. Çok tatlı olucaktı. Sonra vazgeçtim. Kırmıyayım dedim. Lok'tar Ogar. -Gizem)

MADDELEYEREK

Selamlar başta Ömer ve Yiğit abi olmak üzere tüm OGZ ailesi. Hepsi soru olmasa da bazı şeyleri madde madde yazmak daha ciddi duruyor, o bölüme geçelim.

1. Aslında ben oyunları çok sevmem genelde dergiyi içindeki yazılar ve anime bölümü için alıyorum. Ama kitaplara bayılırım. Yaştan dolayı çok okumamış olsam da Kafka'dan Dönüşüm'ü okudum, müthiş bir şeydi. Sizce şimdi hangi Kafka kitabını okuyayım?

2. Yiğit abi sana da tekrar selam. Gran Turismo 5'i bayağı bir oynadım, 6'da çok fazla yeni özellik bulabilir miyim? Yarış oyunları bana hiç gelişmiyormuş gibi gelmiyor ama hep aynı serinin oyunlarını oynadığım için de olabilir. Yoksa PC için Forza Horizon falan mı alayım?

Soru daha bol da Ömer abiye bu kadar

işkence yeter. Umarım çok mektup gelir de mektubum kuşa döner. Biterken çalıyordu HELP... *- Enes Dağ*

Sana da selamlar Enes. Vallahi eski okurlar kusura bakmasın ama buralarda yeni okur görmek beni daha bir mutlu ediyor. Ben de madde madde yapayım bari sana uyup.

1. *Kafka'ya lisede, ana dilinde zorla okutuklarından ister istemez bir mesafem var :P (Dava kitabının sınavından 100 üzerinde 6 falan gibi bir şey almıştım). Şaka bir yana ortaya sallamak istemiyorum (sallasam ne yazar, 6 almışım). Serpil'e paslıyorum bunu. Zaten bir defasında Kafka esprisi yapmıştım, neredeyse dövüyordu beni. - Y*

2. Bu konu Yiğit'likmiş gibi geliyor ama değil aslında, adam iRacing falan oynuyor, Gran Turismo'yla falan uğraştırma şimdi onu ^_^ 6, 5'ten daha fazla araç, yarış seçeneği vs. sunan güzel bir oyun ama inanılmaz bir fark da beklemе. O yüzden ben sana eğer bilgisayarın yeterince güçlüyse Forza Horizon 3 önereyim. Tabii ki simülasyondan uzak olduğunu not etmiş olayım onun.

Sen de, Ömer de dediğinizde haklısınız. Yarış oyunları görsel olarak ileri gitse de, fizik anlamında biraz yerinde sayıyor; özellikle de Gran Turismo ve Forza gibi son kullanıcıya yönelik, popüler seriler için bu fazlasıyla geçerli. Bunlar simle arcade arasındaki köprü oyunlar.

Zevk için Forza Horizon 3 denemek istiyorum ama simlerden vakit kalmadı. Sen ne yap ne et, Need for Speed'e bulaşma. Buzdolabı simülasyonu çünkü o. - Y

Mektubunun kuşa döneceğine emin olabilirsin, ne mutlu ki yine yoğun bir aydayız. Eğer çalan The Beatles'ın Help'iyse çok severim, selam söyle.

AYIN MİSAFİRİ YİĞİT TEZCAN'A

Oyungezer Ailesi ve Yiğit Bey merhaba ;)

Çokkkk eskilerden beri sizleri takip etmeme rağmen bu gönderdiğim ilk mesaj. Daha önce niye göndermedim bilemiyorum. Belki de en büyük nedeni Yiğit Bey'in bu ay misafir olmasıdır. Öncelikle Mart sayısındaki yarış oyunları dosya konusu mükemmel olmuş. Tüm ekibin ellerine sağlık. Gran Turismo'yla başlayıp şu anda iRacing ve diğer simlerle devam eden yarış serüvenimde, gamepad'den başlayıp, ardından geri bildirimli bir direksiyon setine geçmemle beraber iş çığırından çıkmaya başladı. Özellikle donanım tarafında gerçekçiliği arttırmak adına farklı farklı direksiyon setleri, pedallar, koltuklu yarış kokpitleri ve sistemler denedim. Borca girdim, aç kaldım, sonunda güzel bir sistem sahibi oldum :)

Youtube'da simülasyon içerikli videoları araştırırken Yiğit Bey'in güzel kanalına denk geldim. Bu vesileyle tanışma fırsatımız da oldu. Kendisi gerçekten manyak bir kişiliktir :) Ülkemizde simülasyon yarışçılığı kavramının gelişmesinde büyük pay sahibidir. Hatta çok daha farklı noktalara gelmesinin öncülerinden olacağına eminim. Ne kadar son zamanlarda işin sunum tarafında olsa da simlerde çok hızlıdır. Aksanına ve ses tonuna hastayız. Lömannn ve Akküfors dediğinde kendinden geçen kadınlar olduğunu biliyorum. Başarılarının devamını diliyorum.

Saygılar. *- Hüsnü Güven*

Sevgili Hüsnü Bey,

Zat-ı alinizin yolladığı bu uzun mesaj, ki anladığım kadarıyla üşenmek nedir bilmiyorsunuz, beni çok duygulandırdı. Mamafih, biraz abarttığınızı düşünüyorum. Simülasyonlar, teşvikle olan bir şey değil; kişinin yarışmaya ve kendisini bir tür disipline adamaya meyilli olması gerekiyor bence. Bizim çabalarımız insanlara yardımcı olabilmek için. Tabii ne yalan söyleyeyim, daha fazla sim racer da olsun isterim. Kimi zamanlar biraz ukala davranıyor da olabiliriz; ne var ki simlerin doğası böyle. Bilen, bilmeyeni eğitiyor; ne doğru, ne yanlış öğretiyor.

Saygılar, sevgiler. - Y



YARIŞ SİM'LERİNE İLGİ DUYMAK DEMEK BİRAZ DA CÜZDANIN HAFİFLEMESİ DEMEK.



Videolarda Bu Ay



Naruto'ya şöyle live-action yaptınız da biz mi izlemedik? **tinyurl.com/ogz-126-naruto**



Derslerde sıkıntıdan kâğıttan uçak yapanlardan mısınız? İşi biraz ilerletmeye ne dersiniz? **tinyurl.com/ogz-126-ucak**



Halkın yarısının nefret ettiği liderlere arada böyle geliyor mu ki? **tinyurl.com/ogz-126-trump**

VLADIMIR'E SELAM

Giriş seviyesi birkaç point & click macera oyunu önerebilir misiniz? Mesela Grim Fandango Remastered ya da Sanitarium giriş seviyesi için uygun mudur?

Chrono Trigger'ın hâlâ gideri var mı? Kendisi iyi yaşlanmış bir oyun mudur? *- Emre Metin*

Çok macera oyunu uzmanı olmasam da sanıyorum ki "daha iyi iki giriş oyunu olamaz" dersem çoğu macera oyunu sever bana katılacaktır. Daha yakın tarihli oyunlarındansa Thimbleweed Park ve The Sexy Brutale'in bolca övgüsünü duymuşluğum var.

Chrono Trigger'ı kime sorduğuna göre değişir. Bana sorarsan günümüz için pek de etkileyici değil, Chrono Cross'u kesinlikle tercih ederim ama bu satırları okuyan bir Emre Sümer'in şu an gözlerinden kırmızı ışık saçtığını tahmin etmek de zor değil.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

NIGHTCORE

İlk olarak hepinize merhaba. Bu yazıyı Nightcore - GRRRLS (deeper version) şarkısını dinlerken cesaret edip de yazıyorum sonunda (3 sene sonra). Sizi daha önce hiç görmemiş, sesinizi duymamış olsam da sizi tüm kalbimle seviyorum <3 - *Emre Sanyar*

Selamlar Emre. Beni bu müthiş Youtube kanalıyla tanıştırdığın için çok teşekkürler ^_^ Çok sevdim. Ben de sana benzer remixler yapan Alice Margatroid ve AtlusxP5 kanallarını önereyim. Ve de kalbimiz kalbine karşıdır efenim. Görüşürüz.

SELAM OYNAYARAK GEZENLER :)

Geçen ay daha eski oyunları oynamadığı veya bitiremediği için yenilere başlayamadığını yazan arkadaşla aynı durumdayım :(Benim bulduğum çözüm; 3 oyunu aynı anda oynamak, tabii farklı türlerde. Strateji, FPS ve RYO veya yarış oyunlarından istediklerimi yükleyip, moral ve zaman durumuna göre birisini seçip oynuyorum. Maalesef kötü tarafı kontrolleri veya hikâyeyi unutmak oluyor ama idare ediyorum.

Bana bir yıllık dijital abonelik kazandıracak bir şey söyleyeyim mi? Mart sayısında Dragon Ball: FighterZ ekran görüntüsünde Goku'dan Freiza'ya altın vuruş yazmışsınız, Goku'yu ve de altın vuruşu bilmem ama Cell ve Freiza'yı iyi bilirim. O resimdeki Freiza değil Cell'dir. Zaten Dragon Ball evreninde ismini bildiğim 3 kötü var, tam da oradan sormuşsunuz hocam!

Kolay gelsin, güle güle oynayın. - *Celalettin Ceylan*

Hoş geldin Celalettin. Ben de birkaç oyunu aynı anda oynuyorum ama 3 saat biri 5 saat biri şeklinde bir tempoyla oynadığım için sorun olmuyor ^_^

Ama bak DB FighterZ sayfasına dikkat edersen sağ sayfadaki bir görselde de aynısı yazıyor. O hatayı düzelttik sonradan görünce ama öteki sayfayı değiştirmeyi unutmuşuz. Yalnız dergideki hataları bulanlara abonelik hediye etmiyor, aksine onların aboneliklerini siliyor, mail adreslerini engelliyor, isimlerinin çıktısını alıp kâğıdı çöp kovasında yakıp etrafında dans ediyoruz. Dergi politikası, yapacak bir şey yok.

Sana da kolay gelsin. Resi 7'yi bitirme niyetindeyim, güle güle oynamasam daha iyi ^_^

GÖNLÜMÜN EFENDİSİ

Merhabalar! Sizlere böyle bir başlıkla selam vermek istedim çünkü gerçekten, evde yalnız kaldığım ve hiçbir şey yapmak istemediğim zamanlar aklıma daha taptaze aldığım Oyungezer dergisi geliyor ve çok zor bir boss'u tek seferde yendiğim mutluluğu tadıyorum. Ben 14 yaşlarında, sınavların bitmesini dört gözle bekleyen bir oyunsever. Sorularıma geçeyim.

1. İki monitörlü bir sistemin faydaları nelerdir?

2. Kendinizi gerçekten bir "gamer" olarak hissettiğiniz dönem ne zamandı?

Bize çok keyifli anlar yaşattığınız için tüm Oyungezer okurları adına teşekkür ederim; iyi oyunlar! - *Ahmet Selim Yılmaz*

Selamlar Ahmet Selim, Ebru Gündeş göndermelerine her zaman kapımız açık (değil aslında, yapmayın böyle şeyler -_-).

Demek bize oyun boss'u muamelesi yapıyorsun. Ama bilesin ki bu final formumuz bile değil! Hiç dergiyi makasla kesmeyi denedin mi mesela? İçinden FF son boss'u gibi dokuz kafalı bir şey çıkıyor. Tavsiye etmiyorum. Bütün debuff'ları reflect ediyor ayrıca.

ÇİFT MONİTÖRÜN OYUNLAR İÇİN PEK BİR ANLAMI YOK. YA 1 YA 3.

1. *Şu an masaüstünde video editlediğim, oyun oynadığım vs. bilgisayarımda iki monitör kullanıyorum. Mesela tam ekran bir uygulama açıkken, yan ekranda browser'da gezebiliyor, OBS'yi ve Premiere Pro'yu mıncıklayabiliyorum (tam bir PC katili). Zaten yayıncılar ve tasarımcılar için bence bu şart. Ama iki monitörü yan yana koyup oyun oynamanın bir esprisi yok, zira monitör çerçeveleri ortaya gelecektir.*

Nvidia Surround ve AMD Eyefinity konusuna gelince… 3 monitörü yarış simülasyonları için kullandım. Bir noktadan sonra 3 tane 144 hz monitörün performansına yetişmek imkânsız oluyor. Biz yarış simülasyonlarında görsel detayları epeyce kısıyoruz. Ama biraz gözüm doysun diyorsan, mesela 1080 Ti veya Vega kullansan bile, 3 monitörü ayrı ayrı render ederken sıkıntı yaşarsın. Kablo bağlantısı, güç tüketimi vs. derken, VR ve ultrawide gibi seçenekler de varken bence hantal bir teknoloji oldu artık. Ama yarış simülasyonlarının olmazsa olmazı gibi bir şey. - Y

2. Geçen cumartesiydi. Çıktım alışveriş yaptım, kahvaltı ettim falan, 3 gibi Total War'a oturdum, başından kalktığımda 5 falandı. Öteki 5 yani. Tek oturuşta campaign bitirilebiliyormuş, onu gördüm.

Lisedeyken CS oynayacağım, WCG'ye gideceğim derken (gidemedim), bir yılda 20 kilo almıştım (dombili). Epey gamer hissetmiştim o dönem. 15 sene önceki hikâye tabii. - Y

Sana da teşekkürler, yine uğra.

CİNSİYETÇİLİK

Sizleri Level zamanından takip etmekteyim, kurumunuzda emek vermiş ayrılmış ya da aranıza yeni katılmış ve halen çalışmakta olan herkese selam. Geçen ay derginizdeki cinsiyetçilikle alakalı bölümünüzü okudum ben de kendimce iki kelam etmek istedim.

Cinsiyetçilik bana göre dünya genelinde halen çözülmedi, aslında çözülmek de istenmiyor. Sadece bazı şeyler cici gibi gösterilerek çözülüyormuş gibi gösteriliyor. Bu problemin en büyük kaynağı kadınların cinsel obje olarak kullanılması. Bu modeller kendilerini bu durumlara alet etmemeli, bu şekilde olmaz, başka seçenekler sunmalı. Halbuki önemli pozisyonlarda bulunan birçok kadın yönetici var, bu tuzağa düşmeden saygınlık kazanmanın ve bazı şeyleri düzeltmenin yolları var. Selam ve sevgiler herkese. - *Orçun Oktay*

Bütün o eski-yeni insanlar adına selamlar Orçun. Biliyor musun şu sözünü ettiğin konulara eskiden ben de çok takıktım ama artık o kadar değilim. Daha rahat ve özgürlükçü yaklaşıyorum artık olaya. Erkek olsun kadın olsun, bedeninin güzelliğiyle bir şeyler yap-



mak istiyorsa yapsın; ister manken olsun, ister porno yıldızı olsun, yeter ki kimseye zararı dokunmasın. Alan razı satan razıysa beni ilgilendirmez.

Elbette benim görüşüm bir yana, buna takık olman yanlıştır demiyorum ancak meselenin "kadın bedeninin müstehcen şekillerde kullanılması" kısmında kalıp, sorunun asıl ciddi tarafını görmemezlik de etmezsin umarım. Yani bir kadının bedeni üzerinden yaşamını devam ettirmeye "zorlanması", eğitim ve iş konularında eşit fırsatlara sahip olup olmaması, aynı işi yapmasına rağmen daha düşük maaşlar alma durumları, en kötüsü de maruz kaldığı psikolojik-fiziksel baskı...

Selam ve sevgiler bizden, güzel mektuplarını yine bekleriz.

ORADAN BURADAN

Merhaba OGZ, bu maili sırtım tutulmuş ve boğazım ağrıyorken yazıyorum. Siz nasıl şartlar altında cevaplıyorsunuz?

1. Çok uzun zaman önce ortaya çıkmalarına rağmen ben yeni fark ettim edebiyat dergilerini. Sadece 1-2 tane varken iyiydi bence ama 5-6 tane olunca birinin birinden kopyaladığını düşünüyorum. Siz ne düşünüyorsunuz?

2. İsmi lazım değil bir arkadaş Citrus diye bir manga önerdi. Nedendir bilmem bağımlılık yaptı. Buna benzer manga var mı bildiğiniz? *- Göktay Kan*

Merhabalar Göktay, geçmişler olsun. Ben yoğun bir pazartesinin ardından saat gece yarısını geçmişken, bir yandan bir şeyler içip bir yandan solumda şehir ışıklarına bakıp bir yandan da Silent Hill müzikleri dinlerken yazıyorum, idare ediyorum yani.

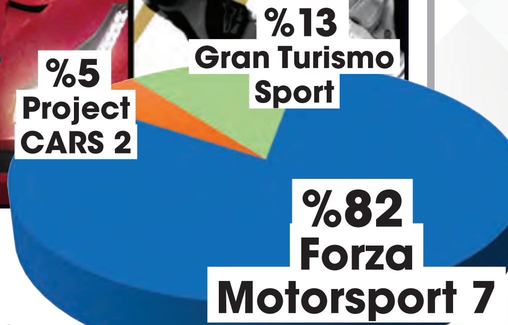
***1.** Son dönem çıkan Edebiyat neşriyatıyla pek haşır neşir değilim. Ne var ki ukalalık etmeden duramayacağım: Birbirini tekrarlamaları normaldir; zira bizde modern Edebiyat biraz trendler üzerinden gidiyor. Ruhani öğretiler, kilim ve insan motifleri, yurdum manzaraları, Anadolu; diğer taraftaysa aynı şırıngadan eroin kullanma, Avrupa ve ABD'nin 20 sene önceki trendlerini taklit etme, güya varoluş derdi olan insanların hikâyeleri var.*

Bu nasıl genelleme diyebilirsin; n'apayım, dayanamadım. - Y

2. Tehlikeli sulara girmişsin ^_^ Pek alakam yok o taraflarla, olsa da söylemezdim :kıps:

Anket





"SON DÖNEM YARIŞ OYUNLARINDAN SİZİN TERCİHİNİZ HANGİSİ OLURDU?"

→ SOLUNUZDA, EN YAKININIZDAKİ EŞYA ZOMBİ İSTİLASINDA SİLAHINIZ OLACAK! DURUM NE?

Klavye! Haha bakalım km'lerce uzaktan onlara ettiğim laflara nasıl karşılık verecekler??? @Berat Şıklaroğlu

Bavul var. Fermuarı içeriden çektim mi zombiler gidene kadar yatarım (bir de gitmiyorlarmış O.o). @Mehmet Kaya

Erkek kardeşim. Sanırım ayaklarından tutup sallayabilirim, herhalde işe yarar. @Baran Özerakın

Solumda arkadaşım oturuyor. 165 cm, 125 kilo, valla ondan hızlı koşarak güzelce kaçabilirim. @Coşkun Baytaş

Ceviz :) Beyine benziyor falan böyle ince şakalar. @Barış Bulut

Abinin biri. Kavrayamam ki ben bunu etik değil. @Mehdi Kaya

Bir yastıkla çok şey yapılabilir bence. @Batu Han

Billur Tuz. İşim Zor :) @Talha Demircan

Bir kutu mayonez. Al abi yerken sıkarsın, kuru kuru gitmem bari... @Ersen Gonce

Babam beeee. Kurtaracak beni pis zombilerden. Durum harika. @Mert Akbaş

Solumda maşrapa arkamda tuvalet fırçası önümde kapı var şu an. @Yalçın Okur

6'lı priz ve akvaryum. Güzel kombin olabilir. @İlker Akdağ

Sol kolum. Kolumu sokarım zombiye mecbur. @Ersin Çelebi

→ @OYUNGEZER: ZORLAMA BİR KELİME ESPRİSİ YAPSANA, ACI ÇEKELİM GECENİN KÖRÜNDE.

Rezildınt Evil. Hem kötü hem çirkin yani. @pebblesinmymind



Ortaokuldan beri yapmıyodum. Yıllar sonra da burda yapacağım aklıma gelmezdi. PÖRLCEM PÖRLMİCEM -.- @gizemsedef



Gecenin köründe mi olması lazım illa? Geyenidoğmuşbebek köründe olsa? @omerakdag



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



MEW'İN GÜCÜ

Öncelikle 13 yaşında bir dergi takipçiniz olduğunu görünce şaşkınlıkla «kim la bu velet» mi dediniz merak ettim. Evet 13 yaşındayım ve bundan gurur duymuyorum. Ama 13 yaşında olup sizi takip ettiğim için kendimden gurur duyuyorum. Birkaç soru soracaktım da.

1. İngilizcem biraz kötü ama Persona 5'i almak istiyorum, alayım mı?

2. Nintendo 2DS XL'de Pokémon oyunlarından başka hangi oyunları önerirsin (daha almadım, liste yapıyorum). *- At Hırsızı Faruk*

Ben de 33 yaşındayım, ben de yaşımla gurur duymuyorum. Aslında düşününce yaşımla gurur duyduğum bir yaş da hatırlamıyorum. Aslında biraz daha düşününce… Yaşla gurur mu duyulur lan ^_^ 13 de velet değil ayrıca, koskoca adam olmuşsun (ver gazı).

1. Persona 5'in yaş sınırı 16, az farkla kaçırdın ^_^ Ama yaş sınırı muhabbeti olmasaydı önerirdim. Belki oyunun hikâyesinin çoğunu anlamazdın ama benim İngilizcem de o yaşlarda Heroes 3 oynayarak gelişti mesela. İngilizce oyunlar oynaya oynaya sürekli daha fazlasını anlamaya başlıyorsun ve kendi kendine gelişiyor dil.

2. 2DS'te bütün 3DS oyunlarını oynayabileceğini bir not edeyim. Fire Emblem: Awakening'i kesinlikle tavsiye ederim mesela. Oynanışı insanı feci bağlıyor ve hikâyesiyle karakterleri de çok renkli.

SELAMLAR, KIYAMET SONRASI MACERACILARI

Hepiniz iyisinizdir umarım? Ben mi? Siz şu satırları okurken, ben de geçen ayki Post-Apokaliptik Hikâyeler'deki öyküleriniz hakkındaki fikirlerimi toparlamaya çalışıyorum. Evet, her öyküye özel, birer tanecik yorum bırakmaktır niyetim. Deli Maksut - M. İhsan: Öykü, kurgu kahramanlara neden hayran olduğumuzun özeti gibi.

Sohbet - Eren E.: Bazen yapılması gereken, yapılmasından hoşlanılan şey olmaz. Stratejiler bunun en güzel ispatı. Yoksa piyadelerimizi öylece sürmek içimizi acıtmıyor mu sanırlar? Muhtemelen öyle sanırlar.

Domeat'le Tanıştığım Gün - Noyan: Oyunlardaki sadık dostlarımıza atıfta bulunulması iyi, onlara neden bağlandığımız konusunda yeterince gerekçe sunamadığı içinse biraz eksik kalmış.

Gösteri Devam Etmeli! - Hazal: Konseptle ters düşmeden bambaşka meselelere dokunan bir öykü. Masal, karşı-masal ve video oyununa uyarlamanın getirdiği metinlerarasılıktan iyice faydalanılmış. İkili ilişkilerin insanı arafta bırakan durumu özetlenmiş.

Güneş'in Tanrısı - Sarp: Huyunu suyunu bildiği kahramanın dikkatini nasıl çekeceğini bilenin öyküsü. Hem keyifle konuşabileceğin biriyle vakit geçirmek varken, asla önünü alamayacağın kıyameti kafaya takmanın âlemi ne ki?

Ruh Hastası - İhsan A.: Bilmeyenlere, araya yapımcısını da katarak oyunu tanıtmak? Oyunun konseptini anlatırken emir kulu askerlerin kaderine değinmek? Gerçek anlamda lanetlenmişlerin savaşını anlatarak esaslı bir kıyamet sonrası dünyası ima etmek?

Voodoo Maymunları - İpek: Nükleer yerine voodoo patlaması, yıllar içinde oluşan mutantlar yerine şipşak mutasyonlar? "Sonrası" başladığında her zamanki maceralarına atılacağını düşünen kahramanımız dünyasına göre bir "kıyamet" başlangıcı.

Kırmızı Düğme - Eser: Birlikte maceralar yaşadığın kahramanla yan yana ölümü birlikte karşılamak ha? Oldukça -hatta fazlaca- erkeksi bir "olacaksa öylesi olsun" arzusunun öykü konseptine yansıtılmış hali.

Yem - Can: Sevdiğin karakterin, kıyamet sonrasının acımasız dünyasında yapması gerekeni yaparken, sana güvenmekle kalmayıp üstüne fedakarlık yaparak sevgisini sunması... Gerçek dünyada da aranan türden bir dostluk örneği.

Mesih - Emre S.: Kahramanla yan yana olmak yerine, onun varoluş amacını ve hünerini özetlemek için karşıt bakış açısından yararlanılması güzel fikir. Genel konsept ve öyküleme açısından farklı bir ton ve kendine has bir değer katmış.

Çaylak - Tarık: Yıllarca oyun oynamanın getirdiği deneyimi, huyunu suyunu bildiğim karakterle tecrübe etmek, öyküdeki gibi tuhaf hissettirse gerek. Sonuçta ihtiyaç duyulan kişi olmak, misliyle tehlikeye atılan kişi olmak demek.

Vasiyet - Ege: Bir oyun karakterinin, oyuncunun her şeyiyle kavradığı macerayı, her şey olup bittikten sonra kavraması, bu öyküdeki gibi şok yaratacaktır. Özellikle hatalarının sonuçlarıyla yüz yüze gelmişse.

Grinin Warden Tonu - Merve: Gençken bin dereden su getirterek maceraya atsınlar seni, yaş kemale erince yan karaktere dönüş! Kahramanın huyunu suyunu bilen oyuncu için şaşırtıcı değil. Birini gerçekten tanıyınca, her kararı bir şekilde tolere edilebiliyor, sanırım.

Cyro Uyku - Ömer: Çılgın fantezilerle dünyanın defalarca yerle bir olduğu serüvenler tüketilmiş olabilir. Ama bu onları arzuladığınızı ve aklınızı kaçırmayacağınızı göstermez.

Göt Prens - Nurettin: Oyun kahramanları muhteşemler. Güçlü, hızlı ve çevikler. Peki ya biz oyuncular, onların yanında neyiz ki? Yetersiz bakiyeler tabii ki. *- Cemalettin Sipahioğlu*

Sarılasım var sana Cemalettin, sarılabilir miyim? Yazdığımız bir şeyler hakkında yorumlar almak dünyanın en güzel şeyi. Bu arada bu satırları okuyanlara seslenmek isterim ki Cemalettin'in yorumları aslında bunlardan kat kat fazlaydı. Mail grubunda diğer arkadaşlarla da paylaştım yazdıklarını. Birkaç alıntı yapayım:

"Vay canına." - Eser

"Kendisi Kayıp Rıhtım'ın yazarlarındandır, dolu dolu bir insandır." - Hazal

"Yılın okuyucusu ödülü falan verelim." - Eren

"Cemalettin Bey yine yapmış yapacağını." - M. İhsan

Bu ay dergiden ekstra sayfa koparamadık belki ama olsun, 5 sayfaya bir sürü şey tıkıştırdık. Önümüzdeki ay da aynı şekilde yardırmaya devam! Herkes 3 arkadaşına mektup attırsa, onlar da 3 arkadaşına mektup attırsa...



Gelecek Ayın Misafiri

Yakın vakitte tekrardan OGZ çiftliğine dönen sivri insanımız, eski YİM'imiz, zaman zaman DM'imiz, Star Wars geek'imiz, kelimiz Sarp Kürkcü buralarda önümüzdeki ay. Sivri dediğime bakmayın, pamuk şekeri ne kadar sivri olabilirse o kadar işte Sarp da.

SAMSUNG

Curved Gaming Monitor
Quantum dot display

Oyunun içinde ol.

49” geniş ekran ile oyunu yeniden tanımla.





samsung.com/tr
/SamsungTurkiye



CHG90 KAVİSLİ OYUNCU MONİTÖRÜ



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

DCEU'nun Joker Anlayışı

Üzerinden 2 yıl geçmesine rağmen Suicide Squad filmine olan öfkem dinmiyor. Tabii bunda filmin olağanüstü kalitesizliği kadar, Heath Ledger'ın Joker'ini "hiç olmamış, karakter hiç benzemiyor, beğenmedim" diye eleştirip, Margot Robbie'nin kalçalarına habire zoom çekilen, çizgi romandaki standart kıyafetliyle alakasız olarak sürekli seksi kıyafetlerle dolaşan Harley Quinn'e "olmuş bu, çok beğendim" diyen ikiyüzlü çizgi roman hayranlarının da payı var. Lakin bu sevimsiz kayırmacılığın ve şekilciliğin daha da net bir örneği var ki o da Jared Leto'nun Joker'i.

Joker hiçbir doğaüstü gücü, mekanik kostümü olmayan, fiziksel olarak sıradan bir insan. Fakat onu bütün bu eksilerine rağmen Batman'in en güçlü düşmanı haline getiren şey karakteristik özellikleri: İnsani duygulardan yoksun olması, kaosu temsil etmesi, zaafları olmaması, para, şantaj, acı ile tehdit edilememesi ve kesinlikle hiçbir sınırının olmaması. Onu efsane haline getiren bu nitelikleridir zaten. Tabii çizgi romanları çok iyi bildiğini iddia eden bir kesim onu sadece şaka silahlarıyla saldıran palyaço kılıklı bir adam olarak görmekte ve karakterin özetinin bu olduğu konusunda ısrar edebilir.

Şimdi size soruyorum, Joker'i sadece Batman'in değil, çizgi roman tarihin en korkunç ve en sıra dışı kötülerinden biri haline getiren bu özelliklerinden hangisi Leto'nun Joker'inde resmedilmiş? Çizgi roman okurları bilirler, Harley Quinn kendisine karşı büyük bir hayranlık duysa da Joker onun bu zaafını kendi amaçları için kullanır ve ona karşı aşk duymaz. Zaten ona göre insanı zayıflatan en temel özelliklerden biri bu bağlılık hissiyatıdır, ünlü "Ailenin Ölümü" öyküsünde de bunu açıkça görebiliyoruz. Fakat filmde tam aksine "benim için ölmeni değil, yaşamanı istiyorum" sözüyle Bağcılar apaçisi seviyesine inebilecek kadar arabeskleşen ve hatta filmin finalinde Harley için canını bile verebilecek kadar âşık bir "Joker" görüyoruz (Pilli Bebek klibi tadındaki kimyasal tankının içinde öpüşme sahnesine değinmiyorum bile). Bu nasıl Joker yahu?

> "SEN BENİM İÇİN YAŞAMAZ DA ÖLÜR MÜSÜN?"

Malumunuz, Joker kaosun temsilcisidir. Para, şan, şöhret, iktidar gibi amaçları hiçbir zaman olmamıştır. O standart bir gangster ya da suçlu değildir. O sadece kaostan beslenir ve hem Batman'e hem de sivil insanlara aslında dünyalarının ne kadar kaos üzerine kurulduğunu ispatlamaya çalışır, o yalnızca kurulu düzenlerin düşmanıdır. Fakat Suicide Squad'ı izlediğimizde gece kulübü işleten, organize suç çetesi kuran ve hiçbir felsefesi olmayan, işletmeci bir Joker görüyoruz. Film boyunca bu Joker'in standart bir suçludan başka neyi temsil ettiğini söyleyebilir misiniz? Bu mudur yani Batman'in başına en büyük bela olan düşmanı?

En azından Heath Ledger'ın Joker'i yaptıklarıyla Joker'i dibine kadar yaşatıyordu. Kaos yaratıyordu, Batman'i kendi sınırlarını geçmesi için zorluyordu, aslında ne kadar yakın karakterler olduğunu ispatlıyordu, milyonlarca doları bir çırpıda yakıp kahkahalar atıyordu, kimsenin ölmesini umursamıyordu ve en önemlisi de yaptığı işi sadece eğlenmek için yapıyordu. Karakterin ideolojisini bu kadar başarılı temsil ettikten sonra kostümünün ne önemi var ki? Biz cosplay etkinliği görmek için mi izliyoruz filmleri, yoksa fikirlerin çarpışmasını mı? Söyleyin, Leto'nun Joker'i karakterin efsaneleşmiş karakteristik özelliklerinden hangisini temsil ediyor?

Şimdi bazı arkadaşlar "evren bilmem kaçın bilmem ne öyküsünün sol üst karesinde Joker aynı öyleydi" gibi örneklerle coşabilir. Evet doğrudur, olabilir de. Ama biz Joker denilince çizgi roman dünyasında temsil ettiği karakter üzerinden konuşuyoruz. Yoksa Batman ve Superman'in vücutlarının birleşip mağara adamlarına karşı dövüştükleri bölümler de var, bunları da izlemek ister miydiniz?

Sözün özü, Suicide Squad'ın Joker anlayışı kızlara ilah olabilecek (ay ne güzel aşkı için canını veriyor), anlaması kolay ve popüler fan service bir karakter yaratmak o kadar. Yani ölürdüm de romantizm üzerinden yürüyen bir Joker göreceğimi düşünmezdim. Harley Quinn'i de tıpkı Transformers'daki Megan Fox gibi seks sembolüne de bu yüzden çevirdiler zaten. Tabii bütün bunların altında DC'nin Marvel'ın yarattığı sinema evreninin popülaritesine imrenmesi yatıyor temel olarak. Bu kafayla devam ederse de daha uzun süre üzmeye devam eder DC bizi. O yüzden bana "en iyi Joker bu, sen anlamıyorsun" demeyin, kalbinizi kırarım ona göre.





PS4 Pro

PlayStation®4'e ÖZEL

4K HDR

TÜRKÇE ALTYAZI

GOD OF WAR

20·04·18

18 www.pegi.info

Santa Monica Studio





Lara'nın kendisini görmeyip sadece gölgesiyle oynayacakmışız.

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

YILLARCA GÖLGELERDE SAKLANAN BİR OYUN GELİYOR

CAN ARABACI

2016 yılında Montreral'da sıradan bir günde sıradan bir şekilde işine giden bir Reddit kullanıcısı metroda bir fotoğraf çekti. Fotoğrafta belli ki yine işine giderken kucağındaki laptopta sunumunun üzerinde son dakika rötuşu yapan birisi vardı. Fotoğraftaki ekranda yazanlar çoğunlukla okunamayacak kadar bulanık olsa da sağ üst köşede *Shadow of the Tomb Raider* logosu yeterince seçilebiliyordu. Bu gelişmenin üzerine internet ortadan ikiye yarıldı tabii; kullanıcıyı yalancılıkla suçlayanlar ve bunun gerçek bir sızıntı olduğunu savunanlar olmak üzere. Square Enix'in Montreal'de söz konusu metro hattına yakın bir ofisinin olması iddiaları kuvvetlendirse de, mevzu birkaç günde kapanıp gitti… en azından bir süreliğine. Aylar sonra başka bir sızıntı gün yüzüne çıktı: Bir reklamcılık ajansı *Shadow of the Tomb Raider*'a ait logo denemeleri ve konsept tasarımlarını hiç de anormal değilmiş gibi öylece internete salıverdi. Çok geçmeden apar topar kaldırmış olsalar da internet sızıntının kokusunu yine almıştı tabii. Bu sefer herkes neredeyse emindi: Bu kadarı da tesadüf olamazdı artık. Gerçekten de *Shadow of the Tomb Raider* adında bir oyun geliştiriliyor olmalıydı...

Hikâyeyi biraz ileriye sararak hızlandırıyorum; bir sonraki ipucu çok yakın zamanda, geçtiğimiz aylarda Square Enix'in kendisinden geldi. Attığı bir tweet'le yeni bir *Tomb Raider* oyunu geliştirdiklerini ve Lara'nın en büyük macerasını anlatacaklarını söyleyen firma, aynı zamanda bu yolculuğun 2018'in büyük bir etkinliğiyle başlayacağını söylüyordu. Ancak bu mesajda bir gariplik vardı; daha yakından baktığımızda cümlelerin baş harfinin "S-H-A-D-O-W"u oluşturduğunu görmek çok da vakit almadı. Özetle, *Shadow of the Tomb Raider* konusunda kimsenin artık bir şüphesi kalmamıştı. Peki Lara'nın bu yeni "ve en büyük" macerası neyi anlatacaktı? Elimizde bazı ipuçları vardı ancak "Shadow" yani gölge neye işaret ediyor kestiremediğimizden ancak tahminde bulunabilirdik. Ta ki geçtiğimiz haftalarda yayınlanan 20 saniyelik videoya kadar… Artık teorilerimizden bazılarını daha güçlü ve net bir şekilde onaylayabilecek durumdayız.

Karlı dağlardan yağmur ormanlarına

Survivor üçlemesi olarak da anılan bu yeni *Tomb Raider* serisine Japonya açıklarındaki Ejder Üçgeni'nde bulunan Yamatai adasında başlamıştık hatırlarsanız. Yine geçtiğimiz haftalarda vizyona giren Tomb Raider filminin de kendine örnek aldığı hikâyede Himiko'nun lanetini kırıp adadan kaçmaya çalışan, henüz çok toy bir arkeolog olan Lara amacına ulaşmış ve yanında adadan topladığı çeşitli travmalarla birlikte

evinin yolunu tutmayı başarmıştı. Sonraki macerası için elimizde son sahnede Lara'nın günlüğünde gördüğümüz Rusya haritası ve üzerine yazılı "Croatoan" ipucu vardı. Croatoan'dan bir şey çıkmadı belki ama *Rise of the Tomb Raider*'ın hikâyesinde Sibirya ve Rusya önemli bir yer kaplıyordu. Bu yüzden *Rise of the Tomb Raider*'ın sonunda gözüken haritalar da "Shadow" için potansiyel birer adaydı. Meksika'nın Yucatan Yarımadası'nı gösteren bu haritalar bize Lara'nın önceki serilerinde olduğu gibi yine Aztek kültürü ve İnka - Maya tapınaklarını ziyaret edebileceğimize işaret ediyordu. Yayınlanan kısacık video bu teoriyi haklı çıkardı; zira 20 saniye içerisinde gördüğümüz şeyler arasında bir güneş tutulması, ormanlık bir alanda koşturan Lara, silahlı tipler, kayalık bir uçurum ve evet… Maya yapıları var! Final sahnesinde de üç tapınak, yine güneş tutulması ve aşağısındaki kalabalığa bakan bir Lara olunca, eh sanırım sizin de bu konuda bir şüpheniz kalmamıştır?

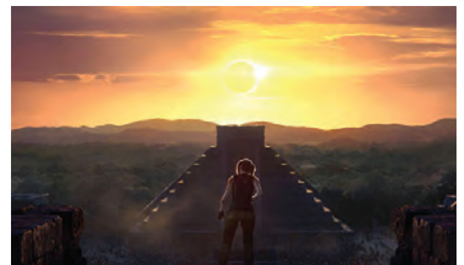
Video 20 saniye olsa da etkisi büyük oldu tabii… Köz haline gelmiş teoriler yeniden alev aldı, bu yeni bilgiler ışığında nelerle karşılaşabileceğimiz tartışılmaya başlandı hemen. Güneş tutulmasının oyunun logosunda bile kendine yer bulmuş olması oyunun hikâyesinde çok ciddi bir yer tutacağını bariz şekilde belli ediyor. Buna ek olarak *Rise of the Tomb Raider*'ın sonundaki ipuçlarından birinde yer alan "Army of the Dead" yazısının, Meksika'nın meşhur Ölüler Günü'yle bağlantılı olabileceğine dair bazı teoriler de var. Videonun final sahnesinde toplanmış kalabalığın bu amaçla toplanmış bir güruh olabileceği söylense de doğrusu sondaki o sahnenin daha şok edici ve karanlık bir içeriğe ait olacağını düşünüyorum şahsen. Aynı zamanda yine ikinci oyunun sonundaki ipuçlarında gördüğümüz Aztek İmparatorluğu'nun 1521'deki düşüşüyle kurulmuş olan "Yeni İspanya" kolonisinin de bir şekilde olaylara bağlanması mümkün. Son olarak son oyunda sadece adı geçmiş olsa da çizgi roman ve kitaplardan tanıdığımız Kennard Montez adındaki arkeolog da işin Trinity'yle olan bağlantısını sağlayarak Lara'nın bu oyundaki rakibi olabilir diye tahmin ediyorum. Zira ikilinin son karşılaşmaları pek de hoş sonuçlanmamıştı ve Lara'yı Trinity'ye katılmaya davet edip de reddedilen üçüncü kişi olmuştu. Hemen ardından Lara'yı ciddi şekilde yaraladığı da düşünülürse (eğer kitabı komple yok saymazlarsa) ikili arasındaki karşılaşmanın çok da dostane olacağını zannetmiyorum.

Eh, şimdilik bildiklerimiz ve tahminlerimiz bu kadar. Aztek yıkıntılarına ve tapınaklarına bir kez daha ziyarette bulunmak için geri saydığımız tarih 14 Eylül. Ancak bu ay sonunda yapılacak Tribeca Film Festivali sırasında muhtemelen çok daha fazla bilgiye ulaşabileceğiz. Bakalım tahminlerin ne kadarı tutacak, yeni ne gibi teoriler ortaya çıkacak; merakla takipte olacağız!



MAYA KÜLTÜRÜYLE BİRLİKTE LARA'YI DA BELLİ Kİ YENİDEN KEŞFEDECEĞİZ





TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Eidos Montreal **DAĞITIM:** Square Enix **PLATFORM:** Win, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 14 Eylül 2018



BU AY *Ne oldu?*

E HANİ MART KAPIDAN BAKTIRACAKTI, KAZMA KÜREK YAKTIRACAKTI FALAN? VALLA O İŞLER RESMEN GEÇMİŞTE KALMIŞ ÇÜNKÜ BİLDİĞİNİZ SIMSICACIK BİR MART AYI GEÇİRDİK VE OYUN DÜNYASINDAN DA AYNI SICAKLIKTA HABERLERLE KARŞILAŞTIK. ERTELENENLER, BEKLEDİĞİMİZ DUYURULAR, BÜYÜK SÜRPRİZLER, HEYECAN, AKSİYON, MACERA, GÖZYAŞI HEPSİ BİR ARADAYDI. NİSAN AYINDA DA DURULMAYALIM BENCE, HEP BÖYLE DEVAM ETSİN.

ESER GÜVEN



1 Bu ay kime inanacağımızı şaşırdığımız aylardan biri oldu ve bunda başrol yine Blizzard'a aitti. Yayınladıkları videoda bir elektrik düğmesine (yani switch) **Diablo** kafası takmışlardı ve biz de haliyle Diablo Switch'e geliyor diye düşündük. Blizzard'ın zekice ipuçlarına alışık bünyeler "yanlış anlaşıldı, öyle bir planımız" yok açıklamasıyla sarsıldı tabii ki. Ama sonrasında çeşitli kaynaklar Diablo 3'ün Switch için yayınlanacağı konusunda ısrarlarına devam edince biz de ikilemde kaldık. Aramızda kalsın ama bence de Diablo Switch yolunda.



2 Müthiş oyun **Horizon: Zero Dawn** birinci yılını doldurdu ve oyunun bir yıl içerisinde 7.6 milyonun üzerinde sattığı açıklandı. Guerilla Games de boş durmadı ve hem oyunun yıldönümünü hem de bu büyük başarıyı ücretsiz avatarlar ve temalarla kutladı.

3 **Electronic Arts**'ın ne kadar feci bir sene geçirdiği Metacritic tarafından da tescil edildi. Yayıncıları yıllık performanslarına göre sıralayan Metacritic'te 2016 yılını büyük yayıncılar kategorisinde 1 numarada kapatan EA ay içinde açıklanan 2017 sıralamalarında büyük hayal kırıklığı yaşadı. Firma yalnızca büyük yayıncılar kategorisinden düşmekle kalmamış, orta seviye yayıncılar listesinde de Paradox ve Devolver Digital gibi isimlerin ardından beşinciliğe yerleşmişti. Eh, kendi düşen ağlamaz.



4 Gabe Newell'ın başına taş düştü! Ciddi biçimde yaralanmayan Newell bunu bir işaret kabul ederek **Valve**'ın tekrar oyunlar yapmaya başlayacağını açıklayıverdi. Önceki ay oğlunun "babacım artık yeni şeyler denemenizin vakti geldi" diye serzenişte bulunmasına dayanamamış olsa gerek.

5 Kısa süre içinde milyonun üzerinde satış değerine ulaşan **Kingdom Come: Deliverance**'a Türkçe desteği geldi. Oyun Çeviri ekibinin uzun süredir üzerinde çalıştığı çeviri 1.3 yamasıyla birlikte resmi olarak oyuna eklendi.

6 **Crytek** denince akla gelen ilk isim elbette **Cevat Yerli** oluyor. Ancak kendisi sürpriz bir açıklamayla Crytek'in CEO'luğundan ayrıldığını ve görevi kardeşlerine devrettiğini açıkladı. Yani artık Crytek denince aklımıza Avni Yerli ve Faruk Yerli gelecek. Türkçe seslendirmeli ilk AAA oyun olan Crysis'in de yönetmenliğini yapmış olan Cevat Yerli sektörümüze katkılarından dolayı ekstra bir teşekkürü hak ediyor.



7 Ertelemesiz ay olur mu hiç? Gelişi için gün saydığımız oyunlardan **Pillars of Eternity 2: Deadfire** bizi bir ay daha bekletmeye karar verdi ve yeni çıkış tarihi 8 Mayıs olarak açıklandı. Hadi o neyse de, **Days Gone** resmen bir yıl ertelendi yahu! Yıl içinde çıkacak diye düşündüğümüz oyun şimdilik 2019 içinde çıkacak gibi görünüyor. 30 Mart'ta çıkması gereken **Agony**'se belirsiz bir tarihe ertelendi, cehennemle olan randevumuz için daha çok beklememiz gerekecek gibi.

8 Yeni Battlefield oyununun isminin **Battlefield V** olarak belirlendiğini ve oyunun 2009 tarihli Battlefield 1943'ten beri ilk kez 2. Dünya Savaşı'na döneceğini öğrendik. Dahası, oyun E3'teki EA Play'de oynanabilir olacakmış! EA ve DICE, Battlefront 2'den ders almış olsa gerek ki oyunda yalnızca kozmetik içerikli mikro ödemelerin olacağını da söylediler. Gelsin pembe tüfekler, gelsin çiçekli miğferler.





9 Merakla beklenen bazı çıkış tarihlerini öğrendiğimiz de pek iyi oldu. Örneğin Xbox One ve PC için çıkacak olan **State of Decay 2**'nin 22 Mayıs'ta, PS4'e özel olan **Detroit: Become Human**'ın ise 25 Mayıs'ta çıkacağı kesinleşti. Üç büyük platforma da çıkacak olan **The Crew 2**'nin çıkış tarihiyse 29 Haziran.

10 Rivia'lı **Geralt**'ımızın ilk kez The Witcher'dan çıkacağı ve bir başka oyuna misafir gideceği açıklandı! Yıl içinde çıkacak olan **Soulcalibur 6**'da kılıç ustalığımızı, iksirlerimizi ve savaş büyülerimizi kullanarak serinin ünlü karakterlerini bir güzel pataklayacağız. Sonuçta Geralt'tan bahsediyoruz, dayak yiyecek halimiz yoktu ya?!





11 Bu ay birbirinden önemli duyurular bizi adeta mest etti. Activision yeni **Call of Duty** oyununu resmi olarak duyurdu ve isminin de **Black Ops 4** olduğunu söyledi. Logosunda romen rakamı IV yerine IIII kullanmasıyla dikkat çeken oyun 12 Ekim'de çıkacak ama hakkında henüz bir bilgi yok. Ubisoft da **The Division 2**'yi duyurarak sabırsızlıkla beklenecek oyunlar listesine ayrıca katkıda bulundu tabii. Ya **Shadow of the Tomb Raider**'a ne demeli? Maalesef Laracığımızla ilgili detayları anca Nisan ayında öğrenebileceğiz ama oyunun duyurulması bile yeter.

12 **CD Projekt RED**, 2021 yılına kadar yepyeni bir AAA RYO daha yayınlamayı planlıyormuş. Yahu daha Cyberpunk 2077'yle ilgili bile detaylı bilgi açıklamıyorsunuz da şimdi bir de bu yeni oyunu merak edeceğiz. Alacağın olsun CDPR! (Şaka şaka, siz yeter ki bolca RYO geliştirin, biz meraklanmaya razıyız)

13 **Fortnite** ile **PUBG** arasında devam eden rekabet Twitch'e de sıçradı ve Fortnite rakibini uzak ara geride bırakarak çeşitli rekorlara imza atmaya başladı. İki haftalık süre içinde izlenen Fortnite yayınının toplam süresi neredeyse 5000 yıla denk gelirken PUBG'nin izlenme süresi yalnızca 2500 yılla sınırlı kalmış. Dahası Fortnite yayıncılarından Ninja'nın ünlü rapçi Drake'i de yanına alarak yaptığı yayın 650 bin kişiye ulaşarak Twitch rekoru da kırdı.



CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

2018 CoD menümüz belli oldu

NURETTİN TAN

Ne yalan söyleyeyim seriye büyük sempatim olmasına rağmen Infinity Ward'un asıl kurucularının EA'e geçmelerinden sonra hiçbir *CoD* oyunundan *MW2* ve öncesi kadar zevk alamadım. Doğal olarak bu sene de bir *CoD* gelecekti ve NBA yıldızı James Harden'in üzerinde *BOPS 4* logosu olan bir şapkayla ortaya çıkması heyecan trenini tetikledi. Ardından yayınlanan kısa tanıtım filminde de kontrolü bu sefer Treyarch'ın alacağını gördük. Peki ne biliyoruz? Pek bir veri yok, oyun hakkındaki asıl tanıtım 17 Mayıs'ta gösterime sunulacak. Fakat mini videodan anladığımız kadarıyla *BOPS 4* günümüzde ya da günümüze çok yakın bir zamanda geçecek ve görünen o ki fazla teknolojik silah olmayacak. Bu bence iyi haber!

Elde şu an sadece söylenti var ve bunlardan en heyecan yaratanı battle royale modu üzerinde çalışabiliyor olabilecekleri. BR şu sıra çok popüler ve her firmanın ağzını sulandırdığından eminim. Activision şu an Çin'e özel ücretsiz *CoD: Online* oyununda bir hayatta kalma sürümünü test ediyor. Dolayısıyla *BOPS 4*'te battle royale görürsek şaşırmayacağım.



Hikâye konusu muallâk olmasına rağmen önceki oyundaki 4 kişiye kadar varan co-op ana hikâye olayının yeni oyunda da gelmesini umuyoruz. Kısa tanıtım filminde gördüğümüz kadarıyla zombi modumuz da olacak. *Call of Duty: WWII*'deki zombi modu çok iyiydi, eğer onun üzerine bir şeyler katarak çıtayı yükseltebilirlerse şahane olur. Başka bir hassas konuysa *CoD: WWII* çoklu oyuncu modundaki kısıtlı asker sınıfı seçeneğiydi ve oyuncular bundan bir hayli rahatsızdı. *BOPS 4*'te oyuncuların isteklerini dinleyerek daha düzgün ve fazla sınıf getirebilirlerse şahane olur. Şu an ne desek boş, 17 Mayıs'ı beklememiz lazım. Activision "Bildiğiniz her şeyi unutun!" diye gaz veriyor ama bunca yıllık oyuncular olarak böyle laflara karnımız artık tok. Göreceğiz...

TÜR: FPS **YAPIM:** Treyarch **DAĞITIM:** Activision **ÇIKIŞ TARİHİ:** 12 Ekim 2018

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Para mutluluk getirmez 2

NOYAN AKATLI

Geçtiğimiz ay aldığım güzel haberlerden biriydi, *The Division 2*'nin resmi kanaldan, Uplay haberler sekmesinden duyurulması. İlk oyunun çıkışının ikinci yıldönümünde yapılan duyuruda, ayrıntılı bilginin haziranda, E3 fuarında verileceği ve aynı oyun motorunun güncellenmiş sürümünün kullanılacağı dışında somut bir veri yok.

Ubisoft'un son yıllarda oyuncu camiasını gaza getiren tanıtım filmlerindeki etkileyiciliğini ve o tanıtım filmlerinin verdiği gazın oyunlar (*The Crew*, kısmen *The Division* gibi) çıktığında kaçıp hayal kırıklığına dönüştüğünü biliyoruz. Ancak *Assassin's Creed, Watch Dogs* gibi örneklerdeyse, ilk oyundaki eksikleri, tasarım tercihindeki küçük büyük yanlışları, topluluktan gelen yorumları dinleyerek düzeltme yoluna giderek, oyun serilerinin ikinci halkalarında başarılı olan bir dağıtımcı firma olduğunu da göz ardı etmemek lâzım.



Şimdilik, 2 yıldır dönem dönem *The Division*'da tüfek koşturmuş bir oyuncu olarak tahmin yapabiliyorum sadece. İlk oyundaki hikâyeyle bir bağlantı olacağı, bazı yan karakterlerle tekrar buluşacağımız, daha uzun ömürlü bir senaryo modu içereceği şeklinde basit ve ham öngörülerde bulunabiliyorum. E3'te tanıtım filmi, oynanış videosu gibi içerikleri izledikten sonra beklentilerimizin düzeyini belirleyebileceğiz. E3'e kadar ilk oyunun ücretsiz DLC'lerine göz atmaya devam edebiliriz.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Ubisoft **DAĞITIM:** Ubisoft **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

THE BEAST INSIDE

Resident Evil'ın bıraktığı yerden devam

C. İHSAN ASMAN

Bu ay ortamlara demosu düşünce haberim oldu *The Beast Inside*'dan. Amerikan İç Savaşı ve Soğuk Savaş dönemlerini birbirine bağlamayı vadeden ilginç hikâyesi bir yana, bağımsız ellerden çıkan korku oyunlarına olan doğal zaafım nedeniyle bu oyunla ilgili bir iki satır karalamam farz oldu. Oyunun yarım saate yakın demosunda dikkat çekenlere şöyle bir bakalım o halde.

Demoda ufak bir evde dolanıyoruz genel olarak. Aynı ev olmasına rağmen farklı dönemlerde yaşamış iki farklı karakteri yönetiyoruz (hah işte iki farklı savaş dönemi birbirine böyle bağlanıyor). Sanırım ilk dikkatinizi çekecek şey, oyunun ne kadar da *Resi 7*'yi andırdığı olacak. Geliştiriciler zaten Kickstarter sayfasında açık açık söylemişler bu oyundan fazlasıyla ilham aldıklarını ama ne bileyim, demo çok çok benziyor *Resi 7*'nin girizgahına. Eve o ilk arabayla geliş, sonraki olayların gelişme şekli falan dışında, iki karakter arası geçiş bile bana *Resi 7*'deki videoda gördüklerimizi oynama sekanslarını hatırlattı mesela. Yani tüm oyun bu şekilde gitmeyecekse mesele yok elbette; ama özgün bir iş yerine baştan sona bir klon oynamak da istemem şimdi.

Kesin bilgi mi?

Geliştiricilerin -demoda pek görememiş olsak da- birtakım büyük iddiaları var. Bunlardan ilki hikâye meselesi ki, enteresan bir şeyler çıkabilir hakikaten. Oyunu, iki farklı dönemi layıkıyla oyuncuya aktarabilecek sağlamlıkta bir bağlama oturtabilecekler mi bakacağız. İkincisiyse oyun fiziklerinin oynanıştaki en temel unsurlardan biri olacağı. Çevresel etmenleri kendi lehinize kullanabileceğiniz ve düşmanlarla bu yolla savaşabileceğinizden söz ediliyor. Üstelik *Outlast*'teki gibi kaçıp saklanma, kapının önüne bir şeyler çekme de olacakmış.



Şu masada oturan birine hesap vermekten daha korkuncu, oturmayan birine hesap vermek.



Ama mesela *Layers of Fear*'dan bildiğimiz o hantal "çekmece açma simülasyonu" da var oyunda. Bir de kapı kilidiyle uğraşma kısmı var ki çok gereksiz ve kasıntı geldi bana. Özellikle şu iki örnek, "oyunun fizikleri inanılmaz olacak, zaten her şey tamamen oyuncuyla etkileşimli" tarzı bir gazın, anlamsız bir takıntıya dönüşerek oynanışı acayip saçma bir hale getirebileceği korkusunu güçlendirdi bende. Yani onca gerilimin ortasında iki saat kapıyla uğraşmak ya da çekmece açıp kapamaya çalışmakla vakit kaybedersek eyvah eyvah. Son olarak, mekân ve düşman çeşitlilikleri de tam bir soru işareti. Şu an için üç dört farklı bölümden söz edilse de bana tüm olay o evin içinde geçecekmiş gibi geldi maalesef.

Evet pek olumlu konuşamadım; ama şu aşamada benim için tam "bilemiyorum Altan" bir oyun *The Beast Inside*. Olumlu olarak Unreal 4 motorunun gücüyle gayet hoş bir görünüşü var, gerilimi fena değil, hikâye ilginç, ses ve müzik kullanımı da iyi. Öte yandan tüm yazıda bahsettiğim çekincelerim de ortada. Kötüyü çağırmayalım ama *No70*'le aynı kaderi paylaşmasından korkmadım değil. Gene de daha işin başındalar, üstelik yarışmaya son dönemin yıldız ülkesi Polonya'dan katılıyorlar :P

YİNE Mİ EVDE OTURUYORUZ? BİRAZ DA DIŞARIDA GEÇEN KORKU OYUNLARINA GİTSEK, BİRAZ HAVA ALSAK?

TÜR: Korku **YAPIM:** Illusion Ray Studio **DAĞITIM:** Movie Games S.A **PLATFORM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019 İlk Çeyrek

OYUN EZER



AYIN EZENİ:
YİĞİT TEZCAN

FORZA MOTORSPORT 7

Hiçbir şeyin kusursuz olmadığı bir dünyada, yarış oyunları da kusursuz değil. Maalesef Forza Motorsport 7, hiç de gerçekçi bir deneyim sunmuyor.

Hani bir oyun dergisi editörü olarak, hatta bu pozisyonunu da yarış oyunlarına duyduğu merak sayesinde edinmiş birisi olarak, gidip de dünyanın en çok satan, piyasada en gerçekçi olarak bilinen oyunları ezmek intiharla eşdeğer. Birçok insan sizinle aynı fikirde olmayacaktır. Bu bir nevi, ruhban sınıfına karşı evrimi savunmak veya tam tersi, bir ateiste teoloji anlatmak gibi bir şey. Farkındaysanız doğru ve yanlıştan değil, tartışmanın ve yeni bir fikri ortaya atmanın imkansızlığından bahsediyorum.

Şu sıralar Aston Martin'in fabrika sürücüsü Nicki Thiim ve Mercedes'in fabrika sürücüsü Jan Seyffarth gibi birçok yarış sürücüsü, Twitch veya Youtube'dan simülasyon yayınları yapıyor. Bu yayınlarda hem eğleniyor, hem de simülasyon üzerinden otomobil ayarları, sürüş dinamikleri gibi konularda izleyicileri bilgilendiriyorlar.

Ben bu adamları Forza oynarken hiç görmedim. Hadi bunlara sponsorluk veya promo faaliyeti deseniz, bu sefer de Forza serisinin, piyasadaki ciddi yarış simülasyonlarının hepsinin toplam pazarlama bütçesini ikiye, belki de üçe katlayacak boyutta olduğunu göz ardı etmiş olursunuz.

Yani kısacası Turn 10 Studios bile oyunun gerçeğe yakın olduğu iddiasında değil. Fakat nedense bazı oyuncular ısrarla aksini düşünüyor. Niye bu açıdan yaklaşıyorum? Çünkü anladığım kadarıyla ben söyleyince kimse inanmıyor. Kendi çapımda bir şeyler yaparken ve anlatırken, ilk defa Forza yüzünden üç beş hakaret ve yafta yedim.

Forza Motorsport 7'deki otomobillerin çoğu olması gerektiği gibi değil. 1000 küsur otomobilin hepsi araçların re-skin edilmesiyle ve basit bir fizik motoru üzerinden, muhtemelen hız, yol tutuş, fren gücü vs. gibi basit varyantların rastgele atanmasıyla yaratılmış. Kamyonlar GT otomobilleri gibi çevikken, Porsche 911 RSR kamyon gibi ağırlık transferi yapıyor. Forza'daki otomobiller üç yaşındaki bir çocuğun metal araba koleksiyonundakilerden daha fazla bir niteliğe sahip değil.

Forza Motorsport 7'deki otomobillerin viraj girişi, viraj ortası ve viraj çıkışındaki tepkileri tümüyle yanlış ve rastgele. Örneğin oyundaki aç-kapa yapabildiğiniz Stability seçeneği, acemiler için suni bir sürüş yardımı olması gerekirken (modern spor otomobillerde de bu tip sürücü yardımları vardır) birçok noktada yol tutuşu (grip) mantıklı seviyelere çeken bir tür fizik bug'ı görevini üstleniyor. Stability control, lastikler yol tutuşu kaybettiğinde devreye girer; Forza'daki gibi bir suni yol tutuş artırıcı veya düzeltici değildir.

Her yarış sürücüsü size hızlı gitmenin tek yolunun gaz ile frene yumuşak ve kademeli bir şekilde oturmak olduğunu söyleyecektir. Forza'da bu prensiplerle otomobil kullanmak mümkün değil. Örneğin viraj girişinde istediğiniz kadar geç fren yapıp saçmalayabilirken, viraj ortası ve çıkışında makul hızlarda bile hatırı sayılır miktarda kontra vermek ve dağınık sürüş yapmak zorunda kalıyorsunuz.

Forza Motorsport 7 hem yanlış, hem yapay, hem de kimi zaman anlamsız derecede zor. Oyunun aynı zamanda direksiyon desteği de zayıf; ayrıca fiyatı yüksek ve insanları satın alma yapmaya teşvik eden bir lootbox sistemi var. Hayır, oyunun sonunda "Motorsport" takısı olmasa bu kadar takmayacağım.

Ez dediler, ezdik. Başka oyunlarda görüşmek dileğiyle.




Canavar Sora'nın dev yoyo saldırısı! Seviyorum bu oyunu!

Ay çok korktum :D





TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Square Enix **DAĞITIM:** Square Enix **PLATFORM:** PS4, Xbox One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018



KINGDOM HEARTS III

Türkçesi: Kalplerimizin Krallığı

HAZAL ÇAMUR

Bir kez daha Square Enix ve Disney ortaklığının meyvesini verdiği, en derinlerimizde bir şeylere dokunarak bizi duygudan duyguya sürükleyecek bir yapım geliyor bu yana. Disney dünyasının yanı sıra *Final Fantasy* karakterleriyle de dolup taşan *Kingdom Hearts*, kendine has hayran kitlesi ve yine kendine has *Final Fantasy* tarzındaki karışık kurgusuyla oyunların aklını başından almayı sürdürecek.

İlk oyunla birlikte deyim yerindeyse aklımız uçmuştu. *Kingdom Hearts,* bambaşka bir renkle ve kurguyla uzun yıllar bizi bırakmayacak duyguları damalarımıza zerk ederek gelip geçmişti. İkinci oyunu sıkıca kucakladığımız 2002 Aralık'ından sonra seri bitmiş gibiydi. Ancak sonra 2007'de *Kingdom Hearts II: Final Mix* adlı bonus içerik çıktığında herkesin aklında aynı soru oluştu: Üçüncü bir oyun olacak mıydı?

İlk olarak Tetsuya Nomura'dan "şimdi doğru zaman değil" açıklaması geldi. Kendisi tüm dikkatini *Final Fantasy XV*'e vermişti çünkü. Sonrasında serinin 10. yıldönümü olan 2012'ye dikildi gözler. Nomura, "2012 yılına kadar üçüncü oyunu göremeyiz" dedi. Umutlarımız bir yandan yeşeriyor, diğer yandan hasada uğruyordu. Çünkü 10. yılında da gelmedi o güzel haber. Derken Sony Haziran 2013'te PS4 için ilk kez onu duyurdu! Fakat Nomura'dan yeni bir negatif açıklama gelmişti: "Sony duyuruyu çok erken yaptı."

Yılan hikâyesine dönen serinin akıbetinde bizi pek çok ara oyun karşıladı. Bir kısmını ülkemize oynayabildik, bir kısmına seyirci kaldık. Bu sırada serinin arapsaçı kurgusu daha da karmaşıklaştı ve bir o kadar güzelleşti. Umudumuzu hiç kaybetmedik. 2014'e geldiğimizde Nomura'nın *FFVX*'in yönetmenliğini bırakıp aralarında *Kingdom Hearts III*'ün de olduğu işlerine odaklanacağı haberi gündeme bomba gibi düştü. Ve en sonunda, ilk kez adının ağza alınışından 11 sene sonra ona kavuşma vakti geliyor. Çünkü artık onu bu sene göreceğiz!

Siz hiç bir ördeği özlemiş miydiniz?

Kingdom Hearts III, her oyununda olduğu gibi pek çok yeniliği, eski dostların sımsıcak gülüşlerini ve yeni dünyaları beraberinde getiriyor. Konusuysa iyice karmaşıklaşıyor elbette. Şaşırdık mı? Hayır. *FF*'in yapımcılarından bahsediyoruz burada.

Sora'yla keyblade'mizi bir kez daha savurup, Donald ve Goofy'den bol bol destek almaya devam edeceğimiz oyunda, bu kez keyblade'mizi

pek çok forma da sokabileceğiz. Üstelik bunlara menzilli silahlar da dâhil.

Öğrendiğimize göre her keyblade, tamamen kendine has formlara dönüşebilecek. Her birinin en az iki farklı formu olacak. Bitmedi! Eğer kombolarımızı başarıyla tamamlarsak sıradaki forma dönüşmesine olanak tanımış olacağız. Bu noktada kombolar eskisinden de büyük öneme sahip olacak.

Kimin o aldığın anahtar?

Oyun içi bazı sürprizler ve spekülasyonlar da oldukça ilginç yerlere işaret ediyor. Bunlardan en önemlilerinden biri Riku'ya ait. Serinin Sora'dan sonraki yıldızı olan Riku da bir keyblade kullanıcısıydı. Destiny Island'dan çıkıp adanın kalbini Heartless'lara karşı savunmasız bıraktığı olaylar sonucunda, Maleficent tarafından Sora'ya karşı beyni yıkanmıştı. Ancak Riku ışığı bulmayı başarıp bir kez daha Sora'nın dostu ve silah arkadaşı olmuştu. Şimdi burada önemli olan nokta şu ki, Riku'yu fragmanlarda ucunda Mickey'nin sembolü sarkan yepyeni bir keyblade'le görüyoruz. Kingdom Key denilen bu özel ve oldukça güçlü keyblade'den şimdiye kadar sadece iki tane vardı: Biri, Sora'da olan ışık diyarının keyblade'i; diğeri de karanlık diyarın keyblade'i ve onu Mickey bulmuştu. Peki o zaman Riku'nun elindeki nerenin? Alacakaranlık?

Riku'dan devam edecek olursak, yeni tasarımının fazlasıyla Noctis'i andırdığı kulislerde konuşulanlar arasında. Eh, seri *FF* ve Disney'in iç içe girdiği bir yapıdayken, Noctis belki seriye konuk olmaz, ama Nomura ve ekibinin *FFXV*'e selam çakması olası. Ayrıca aynı fragmanda Mickey'nin de Riku'yla birlikte yer aldığı gözlerden kaçmıyor. Bu noktada Mickey'i de yeni bir tasarımda görüyoruz. Onun da Riku'dan geri kalır yanı yok. Noctis'vari bir kıyafetle kuşatılmış.

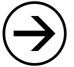
X'leriniz bol olsun

Sürprizlerle devam edelim. Organization XIII'in yeniden ortaya çıkıp bir olmak için kalplerini aradığı ve terör estirdiği dünyada, Maleficent'la Pete de bir şeyler karıştırıyor. Xehanort'un tam da planladığı gibi gelen yeni Keyblade War'a karşı Sora ve arkadaşları ışığın yedi gardiyanını bir araya getirmek zorunda. Ama bundan da öte, özellikle E3 videosunda gösterilen genç Eraqus'la Xehanort'un Keyblade Wars tarihinden konuşarak satranç oynayışı bir hayli düşündürücü. Bir o kadar da heyecan verici. Eraqus'un öğrencileri arasında Terra (Riku'yu ilk oyunda varisi seçen), Aqua ve Ventus yer alıyor. Xehanort'unsa nasıl olup da o günlerden bugünkü kötü kişiliğine geldiği hâlâ soru işaretleri taşıyor.

Elbette ikinci oyunda Roxas olarak bildiğimiz Sora'nın Heartless hâlinin Sora'yla bir olmasının ardından karşımıza bir de Ventus çıkmıştı. İkisi aynı kişi mi? Orasını açıklamak biraz zor.

Heartless demişken belirtmeden geçmek olmaz. Üçüncü oyunla birlikte bazı özel Heartless'lar da hayatımıza giriyor. Onları alt edebilmek için belli stratejiler uygulamamız ve tabii öncesinde bunu keşfetmemiz gerekecek.

Kingdom Hearts demek dünyalar arası seyahat etmek de demek. Eski dünyalar ve dostların yanı sıra, olmazsa olmazı yeni diyarlar da oyuna katılıyor elbette. Big Hero 6, Toy Story 3, Monster Inc., Tangled ve Pinocchio bu yeni dünyalarda en dikkat çekenler arasında. Her dünya kendi dinamiklerini oyuna yedirmeye devam edecek. Örneğin Monster Inc.'de gönüllerimizi çalan ufaklık Boo, Laugh Power'la gücümüze güç



XEHANORT'UN VE KEYBLADE SAVAŞI'NIN GİZEMLERİNİ ÖĞRENEBİLMEK İÇİN YILLARDIR BEKLİYORUZ.



A Fragmentary Passage'de kısaca görüp hayran kaldığımız büyü efektleri iyice coşacak.

UTADA HIKARU

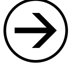
Serinin olmazsa olmazlarından, Japon pop şarkıcısı Utada Hikaru, 3. oyunda da bizlerle. Seriye ruhunu veren şeylerden biri kesinlikle onun şarkılarıydı. Neyse ki yeni oyunda da bu ruhu onunla birlikte koruyacağız.



Union X Cross Bağlantısı

Çok tartışılan bir konu da geçtiğimiz günlerde açıklığa kavuştu. KH3'ün, serinin sevilen oyunlarından, akıllı telefon oyunu Union X Cross'la bağlantısı doğrulandı. Gerçi beklendiği gibi Union X'nin tamamlayıcısı olmayacak. O kendi yolunda ilerleyen bir senaryo olarak devam edecek. Ancak onunla bir dirsek teması mevcut. Nasıl bir bağlantı bu peki? Geliştiricilerin söylediğine göre, Union X oyuncularının yeni oyunda bazı avantajlara sahip olacağı türden bir bağlantı aranıyormuş.

DISNEY DÜNYALARI OYUNUN KENDİ DÜNYALARI KADAR İLGİNÇ DEĞİLDİ ŞİMDİYE KADAR. BU DEĞİŞECEK GİBİ.



katacak. Ve gelen bir başka habere göreyse her dünya kendi içinde bir oyun olacak.

Hayatımıza bir de Attraction Flow girecek ki, yeni oyunun en merak edilen özelliklerinden biri de bu. Attraction Flow sayesinde Disneyland temalı özel saldırılar gerçekleştireceğiz. Dönen çay fincanları, lunapark denildi mi hemen akla gelen gondol ve rollercoaster gibi Disneyland etmenleri bu saldırıların temelinde. Ortalık iyice şenlenecek. Ancak belirtmekte fayda var, Attraction Flow aktive edildiğinde hangi türün ortaya çıkacağına oyuncu karar veremeyecek. Bulunulan ortama göre kendisi rastgele oluşacak. Bu da oyuncuyu bekleyen bir başka sürpriz olacak.

Herkül geçerken bir benim yanıma uğrarsın

Ayrıca *Kingdom Hearts*'ın olmazsa olmazı, ziyaret ettiğimiz dünyalardan karakterleri ekibe katma özelliği devam edecek. Ya geçici takım arkadaşları olacaklar ya da summon yoluyla dâhil olabilecekler ki, bu oyunun bambaşka bir tadıydı. Summon yoluyla çağırabileceklerimizden bildiklerimiz arasında şimdilik Aladdin'den Cin, Herkül ve Küçük Deniz Kızı Ariel var. Ariel burada önemli bir nokta, çünkü Sora'nın Ariel'ı selamlarken yaptığı hareket, *Birth By Sleep*'te Ventus'un selamıyla birebir aynı. İşler iyice karışıyor.

Dünyalar arası bir numaralı taşıtımız Gummi Ship bizlerle olmaya devam eden bir başka güzellik. Fakat bu defa belli bir güzergâhı takip etmek yerine, açık alanda 360 derecelik hareket kabiliyeti kazanıyor.

Olympos Dağı ne mutlu ki bu oyunda da bizimle. Önceki oyunlarda Herkül'le bol bol antrenman yapıp güçlendiğimiz Coliseum da öyle. Ancak bu defa dünyalar arası gezerkenki uğrak noktamız ve antrenman sahamız olmayacak. Olympos'a gitmek *zorunda* olacağız. Bana uyar. Olympos'ta zaman geçirmek her zaman çok keyifliydi.

Son olarak dikkat çekenler arasında bir de Vanitas var. Adını "boşluk" kelimesinden alan Vanitas, Ventus'la da bir ses benzerliğine sahip. Aynı şekilde *Birth By Sleep*'te ana kötü karakter olarak karşımıza çıkmıştı. Kendisini fragmanda Sora'ya meşhur keyblade'i Void Gear'ı doğrulturken görüyoruz. Maskesiz hâlinin nasıl da Sora'nın karanlık bir versiyonuna benzediğini akılda bulundurmak gerek.

Kalplerimiz hazır, buyur çal

Kingdom Hearts III, beraberinde akıllardan kolay kolay çıkmayacak bir deneyim ve nice güzelliği de getirecek gibi görünüyor. Ona emek veren herkesin bunca yıllık uğraşının sonuçlarını görmeye az kaldı. Serinin bir hayranı olarak şu ana kadar gördüklerimden ve okuduklarımdan oldukça memnunum. Serinin hem ruhuna sadık, hem de her oyunda kendini gösteren yenilikçiliğini sürdürüyor. 2018'e damga vuracağı kesin gibi ve Nomura ve ekibinin bu oyuna özel geliştirdikleri sayesinde oyun dünyasında da yeni kapılar açılacak gibi görünüyor.



Sora'yı şöyle detaylı tasarımıyla görmek bile eski KH'ciler için büyük keyif.



"Hiç ısrar etme, patilerime dokundurtmam!"



KEŞİNLEŞEN DÜNYALAR

- Tangled
- Big Hero 6
- Olympos
- Twilight Town
- Monster's Inc.
- Mysterious Tower
- Toy Story





ESKİNİN CENNETİ, BUGÜNÜN ARAFI: STEAM

Bağımsız bir geliştiriciyseniz tek adres Steam mi?

SARP KÜRKCÜ

Bugüne dek 19 oyun çıkarmış Jason Rohrer'in bir blog yazısı sebebiyle yine bu sayfalardayım arkadaşlar. Yazı bağımsız oyun geliştiricilerinin 2018 itibariyle Steam dışında bir mağazayı tercih etmelerinin gerçekten çok mu mantıksız olduğu üzerinden, istatistiklerle desteklenmiş bir tartışma sunuyor (tinyurl.com/ogz-126-jason). Jason'ı ya da en son çıkardığı One Hour One Life'ı daha önce duymamış olmanız muhtemel. Ben de duymamıştım, çünkü çıkardığı 19 oyundan sadece iki tanesi Steam'e çıkmış. Oyunlarını kasıtlı olarak Steam'de çıkarmamayı tercih eden bir geliştiriciye 2018'de deli mi dersiniz, yoksa deha mı?

Steam'i seviyor muyuz?

Steam'i sevmemek, ya da daha doğrusu bir ölçüde kullanmamak mümkün değil. PC oyunculuğunda hem birçok rahatlık sunan hem indirimleriyle oyunları ucuza elde etmemizi sağlayan, hem de oyun oynayan insanlarla devasa bir ağ kuran bir sistem bu. Elbette biz tüketiciler kadar geliştiriciler de bu olayın farkında, o nedenle Steam'in vitrininde yer kapabilmek için en basit tabirle dokuz takla atıyorlar.

Jason'ın ilk oyunu Inside a Star-Filled Sky 14 Mayıs 2011'de Steam üzerinde yayınlandığında, başka bir oyunla çakışmamış (evet bir zamanlar bu mümkünmüş). Zaten bir çakışma olmasın diye Steam yetkilileriyle birlikte kararlaştırdıkları bir çıkış tarihiymiş bu; Steam vitrini tümüyle Jason'ın oyununa ayrılabilsin diye. Öyle de olmuş ve çıkış gününde satışlar iyi bir performans göstermiş, indirim dönemlerinde de istikrarlı olarak bu satışlar devam etmiş. Ancak aradan geçen yıllar içinde Steam başka bir şeye dönüştü. Aynı gün içinde onlarca oyun yayınlanan bir platformdan bahsediyoruz artık. Yani Valve yarın Half-Life 3'ü yayınlasa(!) "bugün Steam'e başka oyun çıkmayalım" deme lüksü olmayacak.

ALTERNATİFLER

Origin ve Uplay'in firmaya özel içeriklerini biliyorsunuz zaten. Green Man Gaming ve Humble Bundle (ki uzun zamandır dükkânı da var) genelde Steam anahtarları satsa da DRM'siz içeriğe denk gelebiliyorsunuz. GoG ise DRM'siz oyunları tercih edenlerin birinci hedefi. itch.io da bağımsızların bir başka önemli limanı. Ama hiçbiri, size ana yazıda bahsedilen oyunlardan örnekler gösteremez. Çünkü onlar ve daha birçokları sessiz sedasız, kendi siteleri ve platformları üzerinden yayınlanıyorlar ve bu mantık gün geçtikçe daha fazla yer ediyor geliştiricilerde. Gerek basının, gerekse başka bir oyun platformunun dolduramadığı büyük bir boşluk var video oyunlarını oyuncularla buluşturma konusunda. O nedenle başlık her ne kadar "Alternatifler"olsa da, bunu "Bütünün Parçaları" olarak değerlendirmenizi yeğlerim.

Nitekim Steam Spy'ın istatistiklerine göre 2017 yılında 7672 oyun yayınlanmış. Günde 21 oyun demek bu. Bugün Steam'de oyun yayınlamak Steam Direct sayesinde bir yönden kolay, bir yönden de meşakkatli.

Para dahil olunca

Steam'in geliştiricilerle olan gelir anlaşması uzun yıllardır aynı sayılır, satılan her oyundan Steam %30 pay alıyor. Android ya da iOS'e baktığınızda, resmi mağazalar da aynı sisteme sahip. Jason Rohrer ya da yine Steam'e çıkmamış SpyParty'nin geliştiricisi Chris Hecker, PCGamer'a yaptıkları bir açıklamada para mevzusundan bahsediyorlar elbette. Sonuçta oyunu Steam'de değil de kendi sitelerinde çıkardıklarında %30'luk kesinti ceplerine kalıyor ve daha çok kazanabiliyorlar (ama elbet yerine ayakta tutulması gereken sunucular, güncellemenin dağıtılması için yazılan kod, kendi ödeme sistemleri gibi külfetler geliyor).

Ama bu Steam'den uzak durmanın temelinde %30'luk maliyetten sıyrılmak yok. Kendini gösterebilmek daha önemli bir gündem. Mesela 1 Şubat günü 43 oyun yayınlanmış, 1 Mart'ta 39 oyun. Bu 39 oyunun Steam'in kişiye göre özelleştirilen ana sayfasında yer kapması o kadar düşük ihtimal ki! Rohrer'ın 2011 macerasında o gün yayınlanan tek oyun olmanın avantajı, artık çok ama çok uzakta. Ki seçtiğim tarihler (1 Şubat, 1 Mart) farkındaysanız Steam Direct'in uygulamaya girdiği tarihten sonra ve güncel Steam durumunu yansıtıyor aslında.

Bir büyük problem de Steam'in özellikle küçük geliştiriciler için topluluk kurma seçeneğini sunmamasında. Evet, Steam'de "Topluluk" kısmı bulunuyor ama geliştiricilerin oyunculara doğrudan dokunma ya da iletişim kurma şansı pek yok. Kendi satış sistemini kuran geliştiriciler hem kontrol hem de topluluk sahibi oluyorlar. Mesela gelen iadelerle bire bir ilgilenme seçeneğine sahipler, problemi çözüp ürünlerin kişilerde kalmalarını sağlayabiliyorlar. Kendi oyunlarını kendileri güncelledikleri için süreden, aksaklık olduğunda doğrudan erişebildikleri için de samimiyetten kazanıyorlar. Çünkü Steam, PSN ya da XBL'de sizin güncellemeniz kontrolden geçiyor o veya bu ölçüde. Yayıncı sizseniz, kontrol merci de sizsiniz. Bugün hazırsa, o yama bugün yayınlanabilir. Diğer platformlarda bir yamanın çıkışı 3 gün ya da 3 hafta gecikebilir. Ve... para da var elbette. Oyunların çıkışlarında bir miktar sattığı, sonrasında kazançların sadece indirimlerde devam edebildiği bir satış politikası (Steam standardı denebilir buna) ne geliştiricinin karnını doyuruyor, ne de oyunun çıktıktan sonra doğru düzgün destek almasına olanak veriyor. Özellikle bağımsızlarda, satışlar yeterli derecede devam etmezse bug'lar ne yazık ki bütünün değişmez parçası oluyor. Bu nedenle gelişime katkı sağlamak adına erken erişim programı sürekli yeni oyunlarla genişliyor. Çünkü geliştirmeyi, bug temizlemeyi üretimin parçası haline getirip ham projeye para vermeyi resmileştirdiğinizde, ekonomik sorunların bir kısmı da yok oluyor.

DIRECT NASIL ÇALIŞIYOR?

Steam'in Yeşil Işık (Greenlight) uygulamasının yerine geçen Direct, işleri kolaylaştırmasına rağmen ekonomik engelleri arttırıyor. Greenlight döneminde 100 dolarlık bir bağış (Steam'e gitmeyen) yapmanız gerekirken artık 100 doları Steam'e veriyorsunuz. Yine eskiden farklı olarak 100 dolar size geliştirici hesabı değil, sadece bir oyunun yayın hakkını sunuyor. Yani oyun başına 100 dolar vermeniz gerekli. Mobil dünyada (iOS ve Android) bu lisanslar yıllık gerçekleşiyor, o süre içerisinde içerik koyabiliyor ya da güncelleme desteği sunabiliyorsunuz. Tabii bu ücret, geliştiricilerin oyunlarını Steam'e sunarken arkasında durmaları adına temsili bir gereklilik demek. Çünkü pıtırcık gibi benzer oyunlar yayınlama devri, Direct'le son buldu bir anlamda. Ama Direct, tam bir çözüm de değil. Steam, 1000 dolar kazanma durumunda 100 doları telafi edeceğinizi belirtiyor sayfasında. Yani yarım yamalak da olsa 1000 dolar kazanabileceğiniz herhangi bir oyun, kendisini bedavaya getiriyor. Bu, sermaye sahibi dolandırıcıları Direct'te daha özgür kılarken 100 doları çıkarmakta bile zorlanan geliştiriciler için kabusa dönüşüyor.

Örneksiz kalmasın durum. Silicon Echo Studios, bir diğer adıyla Zonitron Productions, Steam'deki tüm oyun kataloğuna elveda dedi. Çünkü sadece kart alışverişi için kullanılan kalitesiz, kaçak oyun içi varlıklarla üretilen oyunlar sunuyorlardı sisteme. Ama her bir 100 doların karşılığını fersah fersah aldıkları için 173 oyun çıkardılar. YÜZ. YETMİŞ.ÜÇ. Tüm katalog Steam'den atılmış olmasına rağmen bu oyunlar sebebiyle ne güzellikler kaçırdığınızı bir düşünün. Steam'in çabalamasına rağmen durduramadığı bir akım bu. Çünkü 173 oyundan öncesi de vardı, sonrası da var.



INSIDE A STAR-FILLED SKY

Steam'in yerini ne tutar?

Bu metni Steam'i tahtından etmek için bir girişim olarak görmeyin lütfen. Aslında bu, biraz bizim biraz da genel PC oyun piyasasının tembelleşmesine bir referans niteliğinde. Yeni oyunların çıkışını çoğunlukla takip ettiğimiz yer oluyor Steam. Kimilerimiz "Steam dışında oyun almam" bile diyebiliyoruz. Ama Steam'in, özellikle arayıp her bir oyunu tek tek kurcalamadığımızda başarılı olabilecek oyunları bize sunması artık pek mümkün olmuyor. Valve algoritmalarıyla ne kadar övünürse övünsün, bireysel deneyimlerinizde sadece aynı oyunların vitrininizi aylarca süslediğine elbet şahit olmuşsunuzdur. Bu noktada Jason Rohrer'in blog yazısında basına dair de birkaç nokta var ki, belki de bir başka Olay Mahalli konusu da video oyun basınının ne hale geldiği üstüne olmalı. Çünkü oyuncunun yeni oyunları görmek istediği oyun basını, bu konuda da görevini tam manasıyla yerine getiremiyor çoğu zaman. Bir şeylerin kırılma noktası Steam'de kendini gösteriyor olabilir, ama çatlakların bayağı derine ve uzaklara yol aldığını belirtmek gerekli. Tabii OGZ'de böyle bir yazı yazılacaksa, çuvaldız bilenmeli ve bu sayfalarda o yazıyı kim yazacaksa ona batmalı (korkuyorum).

Sonuçta, Steam'i merkeze koyduğunuz takdirde kaçırdığınız büyük bir oyun potansiyeli var. Kendi içerisinde bile kayıpların çok olduğu bu platform eskisi gibi bağımsızları kurtaracak olan "o" mesih değil. Kötü karaktere dönüşecek kadar uzun yaşadığından değil, sadece birçok şeyi iyi yapıp herkesin medet umduğu "o" platform olmasından kaynaklanıyor problemler. Çözümüyse, Valve'ın da fark ettiği üzere iki parmağı şıklatarak bulunmayacak gibi görünüyor. Kaldı ki dönemin popüleri Fortnite'ın, Microsoft'a milyonlarca dolara satılan Minecraft'ın, League of Legends'ın, Blizzard oyunlarının Steam'in parçası olmadığını unutmayın. Ortadaki sorunu doğrudan çözmüyor olsa da, 2018'de bile Steam dışında bir yaşamın var olduğunu kanıtlıyor en azından.

KAYNAKLAR

Olay Mahalli yazarken kaynak sayımız biraz bol oluyor. İrili ufaklı göz attığım kaynaklara şu linkten ulaşmanız mümkün: tinyurl.com/ogz126-kaynaklar

STEAM'E GÜNDE ORTALAMA 21 OYUN ÇIKIYOR. BUNLARIN KAÇ TANESİNE DENK GELİYORSUNUZ?

O NİYE ÖYLE OLDU?

BU NİYE BÖYLE OLDU?

Bilgisayar grafikleriyle gerçekliğin tahtından edilmesi yeni bir şey olmasa da, oyun içi grafiklerin de giderek yanı başımızdaki nesnelerden daha "doğru" görünmeye başladığı bir devirdeyiz. Öte yandan oyun içi mekaniklerde ne kadar denenirse denensin gerçekçiliğin tutturulması belli bir dereceye kadar başarılabiliyor ancak. Ama hep böyle mi sürecek? Gerçekçilik tutkumuz durmaksızın büyürken, oyun dediğimiz kavramı sadece bir deney alanı haline getiriyor olabilir miyiz? Bu ve benzeri sorunlara felsefi yaklaşımlarda bulunduğumuz O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!

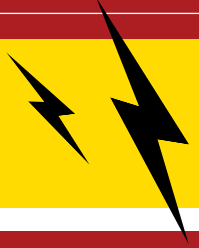
AYIN KONUSU: OYUNLARDA GERÇEKÇİLİK GERÇEKTEN ÖNEMLİ Mİ?
AYIN TARTIŞMACILARI: EGE SAĞIN, SARP KÜRKÇÜ, TARIK KAPLAN

OYUNLARDA GERÇEKÇİLİK HEVESİNİN DAHA ÇOK ÖNEM VERİLMESİ GEREKEN YANLARIN ÖNÜNE GEÇTİĞİNİ DÜŞÜNÜYOR MUSUN? NE KADAR GEREKLİ BU "AŞIRI GERÇEKÇİ" GRAFİKLER, MEKANİKLER?

SARP: Tüm konuşmayı yokuşa sürercesine "Oyunlarda gerçeklik yoktur, NOKTA!" diyeyim mi? Diyeyim hadi. Hayat deneyimlerimden yola çıkarak gerçekçiliğin aslında olmadığı 2 örnek: Arma'nın gerçekçiliği yoktur bence. En yakın deneyimim saatler süren arazi paintball maceraları idi (Kamuflajlı, eski bir mermer madeninde yapıldı. Arazide gerçek silahla yaşam bile değil yani). Hiçbir Arma'da öyle yorulmak, sese dikkat etmek, ayağının altındaki taşın sağlam durmaması yüzünden denge kaybetmek falan olmaz. Diğer örnek ise Spintires. Clio Symbol'ümle Kaya Üstü Yaylası, İnönü Yaylası, Erikli Yaylası gibi yerlere birden fazla kez çıktım. Yeni yağmur sonrası çıktım, toz toprakta çıktım. Çukur yüzünden ayağın pedaldan kayıp nelere vesile olduğunu bilirim. Alt takımlara takılan dalları bilirim. Engebenin oturduğum koltuğu nasıl sarstığını, bunun kontrolü nasıl etkilediğini bilirim. O nedenle Spintires iyi fizik mekanikleri olsa da gerçekçi falan değildir. Peki oyunlarda "gerçekçilik" nedir? Mekanik anlamda gerçekçilik, sanallığın kesitini biraz daha karmaşıklaştıran faktörler bütünüdür bence. Soğuk hava mekaniği gerçekçilik değildir mesela, çünkü çişinizin idrar yollarını yakmasını sağlamaz (-6 derecede kamp anıları vol 23). Ya da bacaklarını soğukta kesildiği için kollarınızın kabiliyetini engellemez. Bir çubuktur o, aşarsanız "bir şeyler" olur sadece. Ama gerçeklik böyle işlemez. Oyunlarda gerçekçilik değil, eğlenmenin türleri vardır bence. Bu türler zorluğu da, meydan okumayı da, gerilmeyi de, ölünce her şeyi kaybetmeyi de, ya da tek tuşla selam vermeyi de kapsayabilir. Bence, hiçbiri "gerçekçi" değildir.

EGE: Büyük ölçüde katılıyorum. Oyunlarda gerçekçilikten ziyade gerçekçilik aldatmacası var. Her oyun kendi belirlediği alanlarda kendi çizdiği noktaya kadar gerçekçi görünen mekanikler sunarak hedef kitlesini tatmin etmeye çalışıyor. Ancak adı üstünde oyun olduğu için oyunsallaşma durumundan muaf olmaları mümkün değil. Hem zaten oyunları da bu yüzden oynamıyor muyuz? Oyunlar bir kaçış değil mi? Oyunlarda gerçekçilik ne kadar önemli değil de gerçekçilik hissi ne kadar önemli dersek daha

KENDİNİ İNANMAYA RAZI ETME DURUMUNU DA HER ZAMAN BARINDIRMAMIZ GEREKİYOR
- EGE





adında Afganistan'da görev yapmış eski bir asker, oyunlara danışmanlık yapıyor. Yazıda oyunların gerçeği eğlence için nasıl çarpıttığı anlatıldığı gibi gerçekçiymiş gibi gözüken (ya da yoğun olan) askeri shooter'ların insanların savaşa dair algısını nasıl değiştirdiğinden de bahsediyor. Call of Duty'lerde kahramanlık algısının yazılması, bekledikçe canın dolması, her yerin her silaha uygun mermi kaynaması falan derken insanların ister istemez konuyu algılaması farklılaşıyor. Çünkü oyunların insanı duygusal olarak sarsma derecesi doğal olarak çok düşük... gerçek hayatla kıyaslandığında. Dostunuzun cenazesinde "X"e basarak selam durmakla, gerçekten onu mezara koyarken sırtında taşımak arasında fark var. İkisinin yakın olduğunu düşüneni acilen tedaviye yönlendiriyor, oyunların aslında en büyük "oyun" olan hayatımızı absürtleştirdiğiyle kendi noktamı koyuyorum efenim.

doğru olur sanki. Fakat bunun da tek bir cevabı olmaz.

Oyun tarzına, o oyundan beklentine vs. göre değişir. İnsan mekanik bile seçer. Örneğin ben FPS'lerde silahı omza çekip hedef alma yoksa sinir oluyorum. Ancak Arma kadar zorluk da istemem. Silahı omzuma çekeyim ama canım da ya kendi dolsun ya kolayca medkit bassın medicler derim. Ya da FM18 oynarken her şey gerçekçi güzel ama başkanlar kasadan para aşırsa, kulübe borç taksa herhalde yüklü olduğu hard diski aleve verirdim.

Bir de şu açıdan bakalım derim; oyunların kendi anlatısı içinde gerçekçiliği ne kadar önemlidir? Belli bir gerçeklik oluşturup ona göre mekanikler belirleyen oyunlarda sırıtan mekanikler, durumlar da olabiliyor. Örneğin dünyayı kurtarmamız gereken açık dünya RYO'larda oyun içi aylar boyunca sadece yan görev yapmamız ve birinin de çıkıp "kardeş millet ölüyor artık bir el atsan" dememesi...

TARIK: İki yanı keskin bıçak derim gerçekçilik algısı için. Belli bir seviyeye kadar oyunun daha eğlenceli, zorlayıcı, derin olmasını sağlayan en önemli faktörler tıpkı gerçek hayattaki gibi ilk seferde düşünemeyeceğimiz ayrıntılar oluyor çoğunlukla. Örneğin yiyeceklerin çürüyor olduğu gerçeğini göz ardı etmemiz gerçek hayatta kesinlikle mümkün değilken, pek çok yapımda antik tapınaklardan bulunan yiyeceklerle kurşun yarası iyileştirmeyi sıradan karşılıyoruz. Ama "çürüme" mekaniğini koymak da işin "eğlencesinden" yiyeceği için es geçiliyor çoğu zaman. İşte bu "es geçmeleri" her oyun türü aynı oranda kaldıramıyor.

Özellikle grafiksel anlamdaki gerçekçilik arttıkça, mekaniklerde, animasyon ve hareketlerde de daha fazlasını arıyor insan ister istemez. Kıyafetin üzerine sıçrayan çamura kadar tasarlanmış bir oyunda göz ardı edilen detaylar piksellilere oranla çok daha fazla göze batıp eksi haline geliyor. İncelemelerde daha büyük bütçeli yapımların grafik ya da animasyon hatalarının eksi sayılıp daha düşük bütçeli olanlarda aynı eksilerin es geçilebilmesi bunun bir örneği. İki ucunun keskin olma sebebi de bu, bir oyun ne kadar yüksek hedeflerle yola çıktıysa, gerçekçilik/eğlence dengesini de o kadar ince ayarlaması gerekiyor. Bu demek değil ki her şey gerçek hayattakine uygun olmalı ya da bildiğimiz fizik kurallarına aynen bağlı kalınmalı. Hayır, sadece kendi içerisinde bir mantığa oturduğunu hissettirebilmeli. Gerçekçilik algısının "dünya ile aynı" olmaktan çıkıp "kabul edilebilir, mantıklı görünen" olarak düşünülmesi gerek en baştan itibaren.

SARP: Oyunların absürtleşmesini değil de gerçek hayatı çarpık ve yanlış anlamamıza yol açmasını düşünüyorum birazcık ben. Gamasutra'da bu ay ilginç bir yazı vardı mesela. Andrew Barron

EGE: Güzel bir nokta bu. Bir benzeri kılıç kalkanlı oyunlarda var. Geçenlerde Orta Çağ zırhlarına ve savaşlarına meraklı arkadaşımla konuşurken hiç gerçekçi olmadığını anlatmış ve gerçek zırhlarla yapılan birkaç savaş canlandırması ve dövüş izletmişti. O kadar sıkıcı geldi ki... Zırhların eklem yerleri dışında bir yerden hasar veremiyorsun. Yağlı güreş gibi birbirine çelme takıp indirip aradan bıçak sokmaya falan çalışıyorlar. Kingdom Come buna en yakın örnek şu an ama o bile son derece oyunsal ve eğlenceli. Tam olarak gerçekçi dövüş sistemi olsa ilk dövüşte oyunu iade ederdi millet.

Kısacası belli bir noktaya kadar inandırıcılık, oyuncuyu zorlama ve başarı hissi sunma adına gerçekçilik gerekli ama "suspension of desbelief" dediğimiz kendini inanmaya razı etme durumunu da her zaman barındırmamız gerekiyor. Kingdom Come'da kat kat zırh giymemiz güzel, gerçekçi ama normalde 15 dakika sürecek zırh çıkarma faslı tek tuşla oluyor ve dövüş sırasında zırh değiştirebiliyoruz. Buna izin vermese ve çıkarmak o kadar sürse kaç kişi oyundan aynı keyfi alacaktı?

Son bir not: Grafikteki gerçekçilik bazen duyguları da destekliyor. Örneğin the Hunter oynarken vurduğum geyiğin yanına gidip yüzüne baktığımda o kadar gerçekçi yapmışlardı ki insanlığımdan utanmıştım. Pikselli oyun olsa umurumda olmazdı herhalde...

SAYFA SONU SORUSU

GERÇEKÇİLİĞE FAZLA KAFAYI TAKTIĞI İÇİN EĞLENCESİNİ KAYBEDEN YA DA BUNA HİÇ YELTENMEDİĞİ İÇİN ABSÜRTLEŞEN BİR OYUN VAR MI HATIRLADIĞIN? NEYDİ SENİ BÖYLE DÜŞÜNDÜREN?

Sarp: Bence bir tarafta Job Simulator, diğer taraftaysa Postal bu konuya satirik iki güzel bakıştır. Postal'da fatura için sıraya girip hayattan soğuduğumu hatırlıyorum gayet. Saçmalama konusundaysa tüm modern shooter'ları işin içine katabiliriz. Tutarlı ya da etkileyici olmaları ayrı bir konu, Battlefield 1'de gerçekçilik arayan ne neferler kaybettik...

Ege: Arma serisinin özellikle mekaniklerde gerçekçiliğe takması beni soğutmuştu, hâlâ soğuğum. Tersi olarak da gerçekçi grafiklere ve konuya sahip olduğu halde belden ratatata taradığımız Counter Strike serisi...

Tarık: Nokta atışı bir örnek yerine "next-gen" rol yapma oyunlarının neredeyse tamamı diyebilirim. Grafikler, hareketler güzelleştikçe en ufak mantıksız hareket bile normalde hoş karşılanacakken göze batar hale geliyor zira.



UZAYDA BAŞLAYAN MACERAMIZ HASTANEDE SONA ERDİ BU AY...



NURETTİN TAN

PHOENIX POINT

XCOM'un babasının yeni çocuğu

Hakan Şükür... *XCOM: Ufo Defense* oynarken uzaylı avlayan bütün askerlerim o dönemin Galatasaray kadrosunun oyuncularıydı. Halen hatırlarım en hayvanları Hakan Şükür'dü ve oyunun sonlarına doğru bütün haritayı yürüyecek kadar kendini geliştirmişti. Çocukluğumun en güzel zamanlarını geçirdiğim oyunlardan biri olduğu için yıllar sonra *XCOM: Enemy Unknown* çıktığındaki heyecanımı tahmin edersiniz. Oyunu her ne kadar bir çırpıda bitirmiş olsam da bir şeyler eksikti. Yeni *XCOM* eskisi kadar zor ve detaylı değildi, dönemimizin hastalığı olan oyunları kolaylaştırarak piyasaya sürme alışkanlığı onu bile vurmuştu (*XCOM 2: War of Chosen*'la bunu biraz toparladılar gerçi). "*XCOM* bundan daha detaylı olabilirdi" yakarışlarımızı *XCOM*'un gerçek yaratıcısı Julian Gollop duydu ve kollarını *Phoenix Point* için sıvayarak umutlarımızı yükseltti.

Phoenix Point, *XCOM*'dan çok daha karanlık bir evrende geçen, gene uzaylılara karşı savaştığımız sıra tabanlı bir strateji olacak. İlk gözüme çarpan düşmanın çarpık grotesk anatomisi oldu. Birden fazla kafalı, çok bacaklı ve Stephen King'in kitabından uyarlanan The Thing filmindeki yaratıktan kat kat daha korkutucu bir düşmandan bahsediyorum. Biz kimiz? O size kalmış. *Phoenix Point*'te tek bir askeri değil, birden fazla ve farklı birlik var.





Ne yazık ki Phoenix Point konusunda (bu sene çıkacak olmasına rağmen) fazla bilgiye sahip değiliz. Üs kurma detayları nasıl olacak, araştırma ağacına yeterli özeni gösterecekler mi bilemiyoruz. Julian'ın dediği ve bizim de tek umudumuz oyunun *XCOM*'dan daha zor olması. Oynanması için basına verilen ilk bölüme baktığımda kullanıcı arayüzünün *XCOM*'la birebir olduğunu söylemeliyim. Hatta çatışma sahneleri ve askerlerin silah çekme animasyonları dahi neredeyse Firaxis'in *XCOM*'unun aynısı. Amerika'yı tekrar keşfetmenin alemi yok zira *XCOM*'un oyun arayüzü gerçekten iyi işliyor ve bunu kopyalamalarına çok şaşırmadım.

Kurallara geldiğimizde *Phoenix Point* farkını gösteriyor. Örneğin; *XCOM*'a kıyasla eğer hareket puanınızı aşmıyorsanız sarı bölgede dilediğiniz gibi hareket edebiliyorsunuz. XCOM'un en önemli özelliklerinden birisi olan Overwatch yeteneği *PP*'de de mevcut. Overwatch'u her zaman fazla kolay ve güçlü bir yetenek olarak görmüşümdür, PP'nin yapımcıları da böyle düşünmüş olacak ki değişikliğe gitmişler. OW'yi kullanmak için Willpower denen enerjinizi kullanmalısınız ve bu kaynak oldukça zor doluyor. Kötü haber Medikit kullanmak için de buna ihtiyacınız var, o yüzden harcadığınız anlara dikkat etmelisiniz. Askerlerimizse daha zeki. Bir noktaya koşarken beklenmedik bir düşmanla karşılaştıklarında oldukları yerde duruyorlar. *XCOM*'da koşmaya devam ediyorlardı.

Düşman da daha zeki ve kuşanımlı. Örneğin demodaki Crab adlı birimin önünde çok güçlü bir kabuk var bunu ateş ederek kıramıyorsunuz. Crab'in ya etrafından dolanıp zayıf noktasından vurmalısınız ya da kabuğunu bombayla patlatmalısınız. *PP*'de saklandığınız siper yok edilebiliyor ve atılan her kurşun yoluna devam ediyor. Yani ıskalarsanız haritanın ucundaki başka birine denk gelebiliyor (rahatlıkla dostlarınızı da vurabiliyorsunuz). Düşmanı vururken *Fallout*'taki VATS sisteminin daha gelişmiş bir haliyle hasmınızı dilediğiniz yerden indirebiliyorsunuz.

Phoenix Point'in demosuyla ilgili ne kadar video izlediysem çoğunda oynayanlar çuvallıyordu. *XCOM*'a aşırı derecede benzeyen ama ondan kat kat zor bir oyun olacağı kesin gibi görünüyor. 2018'in sonlarında çıkması beklenen oyunun 2019'un ilk yarısına kayabileceği söyleniyor. Bakalım göreceğiz, o zamana kadar yeni *XCOM* da duyurulur diye düşünüyorum. Her halükârda bu tarzı seven bizler için kazan/kazan bir durum. Bu sene kesinlikle dört gözle beklediğim oyunlardan birisi bu, radarınıza alın derim.

TÜR: Strateji **YAPIM:** Snapshot Games **DAĞITIM:** Snapshot Games **PLATFORM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018 Sonu



ANNO 1800

Şehir planlaması, tarih, bilimkurgu gibi konuları seviyorsanız ve strateji türüne de biraz yakınsanız, PC'de 20. yılını kutlayan *Anno* serisini ya oynamış ya da duymuşsunuzdur. Bu yıl içinde gelecek olan *Anno 1800*; *2070* ve *2205*'le geleceğe, uzay seyahatleri çağına değişik bir yolculuk yaptıktan sonra, geçmişe geri dönüyor. Son iki oyunla iki önemli ortak nokta var: Aynı yapım stüdyosu iş başında ve aynı oyun motoru kullanılacak, geliştirilmiş ve güncellenmiş olarak tabii.

Boş arazi üzerinde hammadde topla, bina kur ve geliştir, sanal vatandaşlarının ihtiyaçlarını karşılayarak seviye atla, bu arada komşu şehir - şirketlerle diplomasi ve ticari ilişkiler oluştur şeklindeki genel yapı aracılığıyla, şehir kurma türüne stratejik bir yaklaşım da sunuyordu tüm *Anno*'lar. Oynanış mekaniklerinin özünü koruyup, geçtiği döneme ait bina, teknoloji, ekonomik veriler gibi ayrıntılardan farklı bir dekor oluşturarak, aynı şehir kurma - ekonomi stratejisi keyfini yaşatmayı başarmasıyla biliriz *Anno* serisini. *1800*'de de, sanayi devriminin ilk yıllarına ait özellikleri, gene alıştığımız ve sevdiğimiz oynanışla deneyimleyerek görmüş olacağız. Tek kişilik senaryo, ayrıntılarına ince ayar çekeceğimiz serbest oyun ve çok oyunculu modlara sahip olacak *1800*'ü, büyük şehir caddelerinde tek tük otomobilin göründüğü, kulağa "masalsı" gelen, uygarlığın yeni adımlar atmaya başladığı günlere tarihi bir yolculuk yapma heyecanıyla bekliyorum. ■ **NOYAN**

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** RGG Studios **DAĞITIM:** Sega **PLATFORM:** PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 17 Nisan 2018

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Two Point Studios **DAĞITIM:** Sega **PLATFORM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018 sonu

TWO POINT HOSPITAL

90'lı yıllarda çok popüler olan tycoon oyunları arasından en sevdiklerim Pizza Tycoon'la birlikte Theme Hospital'dı. 1997 çıkışlı, Bullfrog yapımı Theme Hospital'da kendi hastanemizi kuruyor ve birbirinden tuhaf hastalıkları olan insanları tedavi etmeyi ve elbette kâr etmeyi amaçlıyorduk. Sonrasında hastalıklarla ilgili çok az oyun yapıldı nedense. Ama neyse ki bu açlığımızı (benim açlığım mı demeliyim yoksa) Two Point Studios görmüş olmalı ki, Theme Hospital'ın ruhani devamı diye nitelendikleri Two Point Hospital'ı geliştiriyorlar. Hatta "ruhani devam" demek az bile kalabilir, zira bayağı bayağı Theme Hospital'ın aynısını birkaç eklentiyle, cilalanmış grafiklerle yapıyorlar gibi gözüküyor. Odalar, eşyalar, grafik tarzı çok tanıdık. Hastalıklar da yine Theme Hospital'da olduğu gibi absürt. Ampul kafalılık, hayalete, mumyaya dönüşme gibi hastalıklar, oynanış videosundan görebildiklerim.

Yapımcılar arasında Theme Hospital'ın yapımında çalışanlar da var. Tasarladıkları Two Point Kasabası içerisinde geçecek olan farklı temalarda tycoon/sim tarzı oyunlar yapmayı planlıyorlar ve aynı evrende geçecek oyunların birbiriyle bağlantılı olmasını amaçlamışlar. İlk olarak da deneyimli oldukları bir şeyden başlamak istemişler ve ortaya Two Point Hospital çıkmış.

PC için geliştirilmekte olan Two Point Hospital, bu yılın sonuna doğru bizlerle olacak ama henüz kesin çıkış tarihi açıklanmadı. ■ **İPEK**



Oyuncu olmayan birine söylenemeyecek cümlelerde bugün: Hastaneyi özledim.



Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ BEDAVA!







Daha fazla bilgi için:

 groups/oyungezer  youtube.com/oyungezer  twitter.com/oyungezer  facebook.com/oyungezer  oyungezer.com.tr

KAPINIZA GELMEMİZİ İSTİYORSANIZ...

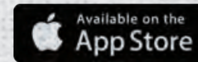
■ dukkan.oyungezer.com.tr adresine girin.
■ Aylık ya da yıllık abonelik seçeneklerinden istediğinize tıklayın.
■ Form bilgilerini eksiksiz doldurun.
■ Abonelik işleminiz tamamlandı, hayırlı olsun!



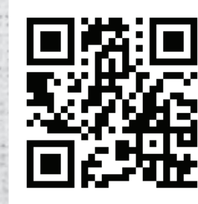
Yıllık abonelik Pay By Me ya da banka havalesi ile ödenebilir.
Aylık abonelik ise cep telefonu üzerinden aylık olarak ücretlendirilecektir.



YILLIK ABONELİK ~~144 TL~~ 96 TL








setimedia

dukkan.oyungezer.com.tr

YAKIŞIYOR MU HİÇ SİZE?





En saydığımız, sevdiğimiz, öptüğümüz, tişörtünü bastırdığımız oyunların bile eksikleri, sıkıntıları oluyor malum. Biz de dilimiz döndüğünce, sopamız dayandığınca incelemelerde vs. girişiyoruz kendilerine. Ama anlıyoruz da bir yandan; yanlış kararlar vermişler, bug'ları temizleyememişler, güçleri yetmemiş, zamanları yetmemiş, yetenekleri yetmemiş falan... Ama bazı şeyler var, o kadar göze batıyor ve aslında o kadar küçük ve halledilmesi kolay şeyler ki... "Koskoca oyun yapmışsınız şunu neden yapmadınız ki!" diye isyan edesimiz geliyor. Ahanda bu birkaç sayfa o isyan arzusunun ürünüdür.



4X Stratejiler

REDDEDİYORUM

Bir kez bile 4x strateji oynamışlığınız varsa bir şeye anında lanet etmişsinizdir: Rakip liderlerin gelip gelip aynı şeyi istemelerine. Stratejik öneme sahip bir kaynağınız vardır, gelip onu ister, "kendim kullanıyorum ya git kendin başka bul" der reddedersiniz, sonraki tur tekrar gelip ister. Size savaş açmıştır, kökünü kazıyorsunuzdur, kaybedeceğini anlayınca barış yapmak ister, "kendin kaşındın, bul belanı" der reddedersiniz, sonraki tur tekrar gelip barış ister. Sonraki tur tekrar, sonraki tur tekrar...

Bakın anlayabiliyorum oyunun mantığını, "yapay zekâ şöyle şöyle durumlarda şöyle şöyle şeyler önersin" demişler, "reddedilince trip atsın gelmesin" dememişler. Tamam zor hadi o mantığı eklemek. Ama açıklıyorum bakın parlak fikrimi: Otomatik reddetme tuşu!

Bir kutucuğa tıklayayım ve barış yapmayı düşünmediğim bir liderden gelen bütün teklifleri otomatik reddedeyim mesela aksini canım çekene kadar. Nasıl fikir? Ne? Çok da yaratıcı değil mi? E madem o kadar yaratıcı değil, o kadar on yıllardır Total War, Civilization vs. yapan stüdyoların hiçbirinin aklına neden gelmedi madem?! ■ ÖMER



GTA 3 / GTA:VICE CITY

YÜZEMEMEK

Oyun isimlerini ve başlığı gören GTA sever okuyucularımızın, nelerden bahsedeceğimi tahmin edeceklerini düşünüyorum. Açık dünya aksiyon türünün, üç boyutlu görüntüyle sunulduğu, eğlence ve mücadele anlamında mükemmele yakın oyunlardı ikisi de. Yüzlerce saati aşkın keyifli oyun deneyimim boyunca sessiz Claude'u ve esprili şikâyet üreticisi T. Vercetti'yi kontrol ettim. Henüz ilk dakikalarda uğranılan ihanet, küçük çaplı çeteler için bir sürü kanlı görevi yaparken ter içinde kalmak, arada cankurtaran işleri, otomobil yarışı, kiralık katilcilik gibi isteğe bağlı eylemler, hepsi de birbirinden zorluydu.

Vice City'de, bir dakika içinde yirmi beş gangster temizleme görevini denerken, polis tarafından aranma seviyem epey yükselmişti. Saniyeler tükenmeden gangster temizliğini tamamlamaya koşan Vercetti abimiz, kendisini kovalayan polislerden kaçmaya çalışıyordu. Aranma seviyesini düşüren yıldızlardan birini almaya doğru koşarken, hızını alamayarak, cumburlop, denize düştü. Derine düşmedi gerçi, boyunun hizasındaydı su seviyesi. Ne oldu dersiniz? Her türlü silahı, helikopterden sürat motoruna her türlü aracı ustalıkla kullanan, koşarken sprint atabilen GTA kahramanımız yüzme bilmediği için boyunu bir karış geçen suda boğuluverdi! Yakıştı mı bu gülünesi eksik, koskoca tek kişilik gangster çetesi havasında gezinen Tommy Vercetti'ye? Yakışmadığı düşünüldü ki zaten sonradan gelen GTA kahramanları yüzme biliyor, yüzdükçe nefesleri açılıyordu. Olan benim yarım kalan Vice City görevlerime oldu tabii. "Suya düşünce Tommy kendini sahilde bulsaydı ve görevim devam etseydi" diye hayıflanmaktan kendimi alamıyorum. ■ **NOYAN**

The Elder Scrolls V: Skyrim

NEREDEN BAŞLASAM...?

Skyrim'ciğim, seni ne kadar çok sevdiğimi biliyorsun değil mi? Birlikte yüzlerce saat geçirdik, seni çoğu zaman el üstünde tuttum. Ama artık sana bazı gerçekleri açıklamamın vakti geldi çünkü sen çok mantıksız bir oyunsun yahu!

Onlarcasını sayarak çok da üzerine gitmek istemiyorum ama bazıları var ki bunları senin iyiliğin için artık söylemem lazım. Üzerimde hayvan gibi ağır zırh varken, tepeden tırnağa ihtişamlı Daedric zırhıyla donanmışken nasıl oluyor da şıpıdık şıpıdık yüzebiliyorum bana açıklar mısın lütfen? Tamam suyun dibine kadar da batmayayım, yazık olur ama çıplak bir adamla aynı hızda ve aynı rahatlıkta yüzmem sence de komik değil mi?

Sonra bir de şey var bak. Maceralarımız bizi yeri geliyor yüzlerce, binlerce yıldır kapalı olan, milletin asırlardır adım atmadığı mağaralara ve dehlizlere götürüyor ya hani. Orada taze yemekleri, etleri falan nereden buluyoruz kuzum? Yoksa arka kapıdan gizlice mi sokuyorsun içeri girince aç kalmayayım diye? Çürümüş et yiyelim demiyorum da ne bileyim, bunun pek de mantıklı bir açıklaması yok yani.

Başka oyunlar yapınca pek takmıyorum ama aramız iyi olduğu için kırılmayacağına güvenerek bunları söyledim. Yoksa abartmaya kalksam koskoca hırsızlar loncası liderinin yanlışlıkla bir kaşığı cebe attım diye 'hırsız var' diye bağırmasına bile laf atabilirdim. Atmıyorum. Değerini bil. ■ **ESER**





TOMB RAIDER

SÖNMEYEN ATEŞ

Bin tane sivrisinek tarafından sokulmuş, vücudunun çeşitli yerlerine paslı demirler saplanıp çıkarılmış ve bandajlanmış, antik kapıyı açacak son bulmaca çözülmüş ve binlerce yıldır temiz hava girmeyen mağaranın önündeki duvar kaymıştır... Artık antik hazineye giden yolda yalnızca meşaleler yol gösterecektir tapınak yağmacımıza. Bin yıldır yanmakta olan meşaleler tabii bunlar, sönmeyen ateşle yakılmış. O zamanlar teknoloji daha gelişmiş, ampuller öyle hemen sönmüyor. Kapitalizmden önce meşaleler iki bin yıl yanardı biliyor musunuz...?

Kim yakıyor arkadaşım bu tapınaklardaki meşaleleri?! Lara mekâna girince bir kibrit çakıp yaksa da bizim de tek kaşımız havada kalmasa ya?! ■ **TARIK**

OVERWATCH

ÇELİŞMEYİN KENDİNİZLE

Overwatch iyisin güzelsin, sana yüzlerce saatimi yatırdım ve yatırmaya devam edeceğimi biliyorum. Ofiste anlamadığım şekilde patronlar tarafından sevilmesen de senin onların oyun kalıbının dışında kaldığın için böyle yaptıklarını düşünüp seni her zaman savundum. Ama yerdim de... Hatta bazı saçmalıkların var ki beni bir hayli düşündürüyor.

Sombra'yı biliyorsunuz adı kötüye çıkmış (O ne demek ya? "Nam" salmış diyelim.) bir hacker. Hacker ne yapar? Elektronik cihazları etkisiz hale getirir ya da ele geçirir. Somra doğal olarak çoğu karakterin yeteneklerini kırabiliyor. Ama arkadaşım Jeff Kaplan, Sombra'nın Mccree'yi hack'leyerek adamın yerde takla atmasını nasıl unutturabiliyorsunuz, anlatır mısın? Buna resmi bir açıklama istiyorum.

Overwatch kahramanlarının birbirinden fantastik silahları var ve teknoloji o kadar gelişmiş ki şarjörlerini kendi kendilerine doldurmalarını yadırgamıyoruz. "Gelecek işte gavur yapmış" deyip geçiyoruz. Ama arkadaşım, Reaper şarjör falan değiştirmiyor. Kötülük o kadar ışık görmeyen yerlerine yuva yapmış ki adam silah değiştiriyor. Ateş ediyor ve nereden geldiğini anlamadığımız silahlar elinde aniden beliriveriyor. Blizz wat dı fa...?

Bunun haricinde Hanzo ve Genji'nin hikâyesini ne kadar acıklı bulsam da Hanzo tam bir hanzo (IQ manasında). Şimdi bunlar Shimada Klanı adlı karanlık işler çeviren bir Japon ailesinin varisleri. Genji biraz hoppa bir tip ailenin alicengizli işlerine burun kıvırıyor hatta Playboy'vari bir hayat yaşıyor ve neticesinde abisi Hanzo onu öldürüyor (öldürdüğünü sanıyor). Sonra Yeşilçam filmlerine taş çıkartan bir vicdan azabı… Daha sonra ise kardeşinin cyborg olarak yaşadığını öğreniyor. Maçlara başlarken de Hanzo diyor ki; "Sen artık benim bildiğim Genji değilsin." Tabii değil eşşeoğlu beş kulak çünkü çocuğu öldürdün. Öldürdün! Daha dün vicdan azabından kahrolduğun günleri unutup şimdi kardeşin yarı robot diye ona trip atıyorsun. "Yaman hırsız ev sahibini bastırır" derler ya aynı o muhabbet. Biri Hanzo'nun sözlerini tekrar yazsın lütfen. ■ **NURETTİN**



Dragon Age: Origins

KİME VURAYIM?

Dragon Age: Origins konusunda sayısız övgü duyabilirsiniz ama yetenek ağacının kullanışlılığı onlardan biri değildir. Yeteneklerin kendilerinin kullanımıysa aksine çok keyiflidir, ağacın sonlarındaki o muhteşem görünen büyülere bir an önce ulaşmak için kasarsınız, o epik büyülerle darkspawn'ları harcamak için sabırsızlanırsınız.

Peki o kadar uğraşıp edip o yeteneklere ulaştığınız zaman ne olur? Düşman kalmaz! Evet bildiğiniz koca haritada kesecek düşman kalmaz!

Hadi respawn olmasın demişsiniz oyunda, güç dengelerini ona göre kurmuşsunuz, sorun değil. İyi de ben exp veya loot kazanma derdinde değilim. Bir tane bölge koyun, hiçbir şey kazanmayayım, sadece gönlümce darkspawn keseyim. Çok mu zor? Büyüyü havaya sıkmam için mi koydunuz oyuna? Adana'da mıyız? ■ ÖMER



XCOM 2

HEADSHOT

Elllbette anlıyorum XCOM'daki her şeyin sembolik olduğunu, tıpkı bütün diğer sıra tabanlı stratejilerde olduğu gibi. Neticede satranç hesabı, biri sabit dururken öteki vurur veya kimse hareket etmezken beş kişinin arasına el bombası atılır falan. Konuyla alakasız biri karşıdan baktığında çok saçma bulacaktır bu sahneleri ama oyuncu dediğin öyle, olduğu gibi kucaklar XCOM'u. Ama oyunculardaki bu kabullenme durumunu da suiistimal etme be XCOM! Çektiniz silahınızı, nişan aldınız, baktınız rakibi kafadan vurma ihtimali %95, çöktünüz tetiğe. Iska tabii ki, %95'lik şansın ıskalanmadığı XCOM'a XCOM denir mi zaten? Ama onu geçtim hadi, abi gördüm ben silahımın ışınının uzaylının beyninin içinden geçtiğini? Gördüm! Iska olduğunu iddia ediyorsun ama gördüm! Tamam olduğun gibi kabul ettik seni de ıskalayınca ışın uzaylının kafasından da geçmesin ama bir zahmet... ■ ÖMER

The Witcher III

AHENKLE DALGALANAN SAÇLAR

The Witcher 3 canımız ciğerimiz tabii ancak öte yandan kusurları da yok değildi. CD Projekt Red nispeten ufak stüdyo dedik, diğer güzelliklerin yanında onları da görmeyiverelim dedik ama bir tanesini de hiç anlamamışımdır. Geralt evdir, şatodur, kapalı bir mekâna girer ama saçları içeride hortum varmış gibi dalgalanır ya, neden yani?

Yani şimdi ben programcı falan değilim, o işler o kadar da kolay değildir belki ama yemişim ya, kolaydır yahu! O kadar oyun kodlamışsınız, "aha burası dış mekân, burada saç dalgalanır, aha burası da iç mekân, burada saçlar dalgalanmaz", The Witcher 3 çapında bir oyunu yapanlar için burunlarıyla bile yazabilecekleri bir komut değil midir?!

Çeşitli rivayetler dolaşıyor bunu bilerek yaptıklarıyla ilgili. Deniyor ki o zamanlar evlerin camları hep açık olduğundan rüzgâr da çok olurmuş. Yok hayır, ikna olmadım. Bu derece olmaz. Hanın içinde hedenşoldırs reklamı mı çekiyoruz birader!? ■ ÖMER



GTA ONLINE LOBİ

Satış rekorları kıran canımız ciğerimiz GTA V'in çoklu oyuncu modunda akıl almaz da bir negatif yönü var; bu dört dörtlük oyunun lobi ve oyuncu eşleştirme sistemleri insanın yüzünü kızartacak kadar berbat tasarlanmış. Şöyle ki; yükleme ve eşleşme süreleri uzun ve bu kendi başına bir sıkıntı değil; bu ölçekte bir açık dünya oyunu için anlaşılabilir bir şey hatta. Ancak Heist güncellemesi geldiğinde, soygun görevleri oyunun en çok oynanan, en iyi para getiren moduna dönüştü ve insanlar delirmeye başladı. Kural olarak dört kişi oynama zorunluluğu koyulmuştu. Bu da tamamdı ama dört kişi oyuna girdikten sonra bir kişi çıksın veya bağlantısı kopsun, oyun tüm grubu dağıtıp herkesi serbest dolaşım moduna geri atıyordu. Tüm bunlar birleşince, size şimdi anlatacağım ve kendi karşılaşma ihtimalinizin de çok yüksek olduğu şu senaryoyu oluşturuyordu:

1. Soygun görevini kuruyordunuz, en iyi ihtimalle on beş dakika kadar eşleşme bekliyordunuz, bulduğunuz üç kişiden biri garanti çok düşük seviyeli bir oyuncu oluyordu, ardından ufak bir yükleme giriyordu.
2. Ardından görevin videosu (ki grupta bir kişi bile o videoyu daha önce izlememiş olsa oyun herkese baştan izletiyordu hiç kısa olmayan bu ara sahneleri). Sonra menüye geri dönüş, görevi başlatma, tekrar yükleme bekleme...

3. Sonunda göreve girme, birinin (büyük ihtimalle o düşük seviyeli vatandaşın) ve bağlantı sorunlarının sayesinde defalarca başarısızlık. Birinin ya delirip çıkması ya da tam ilerleme kaydedilmeye başlandığı hatta görevin sonuna geldiği anda oyundan kopması.

4. Oyunun lobiyi dağıtıp herkesi farklı oyun oturumlarına sallaması.

5. Tekrardan yükleme beklemek, tekrar aynı şeyleri yaşamak.

Tüm bunların yanında göreve girdikten sonra zorluk değiştirilemediğini ve Social Club sistemi çok kullanışsız olduğu için önceki oyundaki oyun arkadaşlarınızı bulmak için akla karayı seçeceğinizi, ve aslında bu sorunun çok kolay 1-2 sistem değişikliğiyle çözülebileceğini düşününce, delirmemek elde değil. ■ **ONUR**

Elder Scrolls III: Morrowind

TEŞEKKÜRSÜZLÜK

Rol yapma süsü katılmış aksiyon oyunları arasında, unutamadıklarımdandır TES 3: Morrowind. Bir fantastik dünya aksiyon - RYO klasiği olarak, kötülükle kuşatılmış, üzerine lanet çökmüş dünyayı kurtarmakla görevli karakteri yönetiyoruz. Dövüş - büyü - casusluk yeteneklerini geliştirmek için onlarca, ana ve yan görevleri tamamlamak için bir onlarca saat daha harcamak gerekiyor. Elf - büyücü - dövüşçü - zengin - yoksul demeden tüm Morrowind sakinlerinin bize şüphe ile bakıp "Yabancı!" diye hitap ettiklerini, kırsal kesimde bin türlü yaratığın tepemize bindiği, düşmanlık dolu ortamı saymıyorum bile.

Yaralarınızı iyileştirerek, uykusuz gecelerin sonunda ucuz han odalarında bir iki saat dinlenerek, yardım isteyen herkesin imdadına koşmanız, hadi bunları geçtim; dünyanın üzerindeki kötülük lanetini bozmak için karanlık zindan ve tünellerde saatlerce dövüşme çaba ve fedakârlığınızın karşılığında, huzura ve sağlığına kavuşturduğunuz toprakların insan ve elflerinden bir "sağol", bir "teşekkür ederim, çok uğraştın ama bizi kurtardın" şükran cümleleri duymayı beklersiniz değil mi? Hayır işte; ana görevi bitirdikten sonra hiç kimseden yarım ağızla bile bir teşekkür duyamazsınız; dükkân sahipleri, nöbetçiler, köylüler, kasaba yöneticileri hatta göçebe kabile üyeleri bile "Yabancı!" diye ters ters bakmaya devam ederler aynen. Sanki siz onca uğraş ve özveriyi göstermemişsiniz de, yaşadıkları diyarı saran kötülük kendi kendine yok olmaya karar vermiş gibi… Başlangıç şehrindeki iksir satıcısı elf abla "Hoş geldin Nerevar!" demişti, dostluk ilişkisini önceden geliştirdiğim bu arkadaşın cümlesinden anlıyordum ki karakterim dünyayı kurtarmak için ete kemiğe bürünüp geri dönen, kahraman Nerevar'mış; o cümle de olmasaydı "hiç kurtarmasaydım sizi, lanet içinde yaşayıp gitseydiniz" diyecektim artık... ■ **NOYAN**







STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS ve birçok diğer GZS

HAYDİ VADER, KILICINA KUVVET!

Naboo'dayım. İmparatorluk'a ait birliklerimi adım adım düşman üssüne doğru ilerletiyorum. Kimse benden kaçamaz, kimse benden kurtulamaz. Çünkü arkada bulunan Walker'ların önünde, en az üçü kadar güçlü Darth Vader adım adım ilerliyor. Önüne çıkan hiçbir askerin şansı yok.

Sonra ilk savunma kulesiyle karşılaşıyorum. Vader yanaşıyor, kılıcını savuruyor. Sonra bir daha savuruyor... Bir daha... Bir daha... Kulede hafif hafif yanmalar, sonrasında arızalar. Vader kılıcını aynı şekilde ileri-geri sallamaya devam ediyor ve kule yıkılıyor. Sıkıntı değil, olur böyle şeyler. Kuleyi tabanından kesmek zaman ister elbette.

İlerliyoruz, artık üssün içinde sayılırız. Üretim binalarına hızı yüzünden ilk varan yine Vader oluyor. Kılıcını animasyonu değişmeksizin bir binanın köşesine vurmaya başlıyor. Kafamda bulunan baştaki soru işaretleri gittikçe acımaya doğru ilerliyor yalnız. Koskoca Sith Lordu, bir binayı yıkmak için nasıl çaba sarf ediyor arkadaş. Her şeyin ötesinde, bir bina aynı köşeye tekrar tekrar vurularak nasıl yakılır? Vader çabalıyor ama. Walker'lar yol üstünde ne varsa yakıp yıkarken, Vader'ın artık beni mi, İmparator'u mu, yoksa ölmüş Sith'lerin ruhunu mu memnun etmek için kendini bu kadar paralamasına acıyorum cidden. Neler gördün geçirdin abi sen, bu hallere düşecek adam mıydın…?

Aslında bu mesele GZS'lerin neredeyse tümüne yayılmış durumda. Age of Empires'da çevirin Town Hall'ın çevresini 15 tane şövalyeyle, kılıç vura vura bina yakarlar, sonra da çökertirler. Starcraft'ta, C&C'de, Warcraft'ta hep aynı yine. Ama Darth Vader'ın bir "kahraman" olarak kılıç vura vura tüm binayı yıkmaya çabalaması, bir de bunu bayağı uzun sürede yapması 2018'de dönüp baktığınızda biraz komik kaçıyor elbette. "Bu neden böyle?" derseniz eğer, dönemin sınırlandırmaları bugüne dek peşimizi bırakmamış demek doğru olur. Saldırı biçimine göre farklı animasyonlar modern GZS'lerde oluyor belki ama, yıllarca peşimizdeydi bu problem yahu. Yıl olmuş 2018, artık şöyle fizik hesaplamaları da görelim lütfen: ***tinyurl.com/ogz126-gzs*** ■ SARP


İNCELEME



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Age of Empires - Definitive Ed.	6+	70
Assassin's Creed: Origins - The Hidden Ones	8+	73
Crossing Souls	8	71
Dissidia: Final Fantasy NT	5	67
Dragon Ball: FighterZ	8+	86
Fe	6+	73
Final Fantasy XV - Pocket Ed.	7	79
Forced Battalion (EE)	-	-
Freeman: Guerilla Warfare (EE)	-	-
Iconoclasts	8+	86
Kingdom Come: Deliverance	8	76
Knowledge is Power	7	71
L.A. Noire: The VR Case Files	7	82
Lost Sphear	6	69
Middle-earth: SoW - The Blade of Galadriel	4	-
Music Band Manager	5	-
My Time At Portia (EE)	-	-
Remnants of Naezith	8	-
Shadow of the Colossus	9	91
Sid Meier's Civilization VI: Rise & Fall	8	80
Subnautica	8	87
Swaps and Traps	8+	-
Tesla vs. Lovecraft	7	73
The Red Strings Club	8	81
The Station	7	73
TW: Warhammer II - Rise of the Tomb Kings	8+	83
UFC 3	8	75
Yakuza 0 (GKN)	8+	85

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



win ps4 one

FARCRY5

★★★

İYİ AMERİKAN MAGANDALARI KÖTÜ AMERİKAN MAGANDALARINA KARŞI

YAZI NURETTİN TAN



Amerikan tarzı road triplerden biri değil bu, çok rahat takılmayın.



Ara sahnelerin ürkünç bir gerçekliği var.



Far Cry serisi hep çizginin dışına çıkmayı sevmiştir. İçerdiği psikolojik gerilimi, çarpık hikâyesi, vahşeti ve hatta az da olsa çıplaklığı derken onun oyun piyasasının deli çocuğu olduğunu düşünüyorum. *Far Cry*'ın başarı formülünün asıl gizli malzemesiyse bana kalırsa her oyuna damgasını vuran psikopat karakterleri. Önceki oyunların manyakları Vaas Montenegro ve Pagan Min'in aşırı zeki olduklarını ama bu hediyenin onları deliliğin sınırlarına getirdiği bir gerçek. Her iki psikopat da fantastik karakterlerdi, özellikle *Far Cry 3,* hayal dünyasının, görsel ve hikâye açısından tavan yaptığı bir yapımdı.

Vaas ve Min ölesiye rahatsız edici tipler olsa da "eh fantezi işte" deyip geçebiliyorduk. Ama *Far Cry 5*'te karşımıza çıkan yeni manyağımız Joseph Seed nam-ı diğer "The Father" çok farklı bir kulvarda koşuyor. Joseph fazlasıyla gerçek yaşamdan kişileri yansıtıyor, yaşanan olaylar (eğer bazı koşullar sağlanırsa) fazlasıyla muhtemel... Ben bu incelemeyi nasıl zücaciye dükkânına dalan fil durumuna düşmeden yazarım diye akla karayı seçerken Ubisoft, *Far Cry 5*'le birden fazla tabunun üzerinden dozerle geçmekten çekinmemiş. Hem de Donald Trump'ın yeni Amerikan başkanı olduğu bu hassas dönemde. Pekâlâ, Ubisoft'un üzerine yürüdüğü bu tabular nedir? Amerikan milliyetçiliği ve aşırı muhafazakâr Hristiyanlar...

Her ticari işletmenin doğasında olduğu gibi Ubisoft da sattığı üründen en fazla kârı elde etmek istiyor. Bunu yapmak için hitap ettiğiniz kitlenin hassas olduğu konuları fazla elleşmeden yanlarından usulca geçersiniz, Ubisoft'un *Far Cry 5*'le yaptığı gibi kovana çomak sokmazsınız. Muhafazakâr Hristiyanların üzerine yürüyerek satış rakamlarının düşeceğini bilerek böyle bir hikâye yazmış olmalarından dolayı Ubisoft'u kutluyorum. Evvelden nefret ettiğim bir firma olmasına rağmen şu sıralar Vivendi ve Tencent çapraz ateşinde kaldığından mıdır bilmiyorum ama gayet iyi oyunlar çıkarıyorlar. *Far Cry 5*'se kesinlikle bunlardan birisi ve Trump Amerikası'nın korkutucu bir gelecek kurgusu.

Hope County'e hoş geldiniz! Unutulmaz bir tatil sizi bekliyor!

Bütün bu karmaşa Montana'nın güzide topraklarının incisi Hope County'de geçiyor. Arizona, Montana, Alabama, Teksas, bunlar Amerika'nın muhafazakâr eyaletleridir. Haberlerde duyuyorsunuzdur belki, ağzından sarkan otla elindeki saldırı tüfeğini gururla okşayıp kameraya konuşan tipler vardır ve şöyle derler "Hükümet silahımı almak istiyorsa Tanrının izniyle onu arazime girdiği anda vururum!" Bu tipler sokakta yürürken ya da bir restoranda yemek yerken sırtlarında M16'larını taşımak isteyen vatandaşlardır. Muhafazakârlardır ve hükümet anayasanın İkinci Ek Maddesi'nin onlara tanıdığı silah taşıma hakkını ellerinden alırsa devlete silah çekmekten çekinmezler. Elimizde ne var bir bakalım; muhafazakâr dinciler, silah severler ve her an hükümete karşı tavır alabilecek sözde milliyetçiler. İşte tüm bu gerçek tipler *Far Cry 5*'te, Hope County'de ve Joseph Seed'in kurduğu Project at Eden's Gate tarikatında buluşuyor.

Seed ailesinin başında Joseph varken kardeşleri John, Jacob ve Faith, Hope County'i üçe bölüp paylaşıyor ve yerel halka kan kusturarak yönetiyorlar. Biz Joseph Seed'i tutuklamaya gelen üç FBI ajanından çaylak olanız. Seed ailesi Hope County'de müritlerini çoğaltıp çoğu araziyi insanları zorlayarak almış. Şikâyetler sonucunda da biz araya girip Adnan Hoca'nın vahşi versiyonunu içeri tıkmaya geliyoruz. "Böylesine tehlikeli bir tarikata neden üç kişi göndermişler?" derseniz haklısınız ama biz oraya varana kadar Eden's Gate tarikatı herhangi bir cinayete varan saldırgan tutum sergilememiş. Olaylar biz geldikten sonra gelişiyor. Joseph Seed'i tutuklama girişimimiz başarısız oluyor, Eden's Gate tarikatı seferber olup bölgeyi ele geçiriyor, işkencelerden yolda infazlara kadar tam bir katliam başlıyor. Diğer arkadaşlarımız yakalanırken

Far Cry serisi oyun dünyasının HBO'su gibi biraz. Şiddet, çarpık psikolojiler, çıplaklık ve sanat...

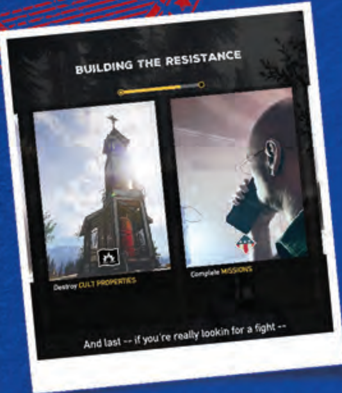


YANCILARINIZI SEVİN

Hızlı davranmazsanız ya da birkaç atışı ıskalarsanız hayatınızın gözlerinizin önünden bir komedi filmi şeridi gibi geçmesi kaçınılmaz. Tek tabanca dolaşmak yerine yanınızda bir Hired Gun'la takılmanın en önemli artılarından birisi bu çünkü "hayata tutun" seçeneğiyle biraz dayanırsanız yoldaşınız sizi ölümden döndürebiliyor. Aksi halde o görevi başladığınız noktadan biraz geride tekrarlamanız gerekiyor ki bu oldukça can sıkıcı bir durum. Birkaç hikâye görevinde bu başıma geldi ve anlık dikkatsizlikler yüzünden oldukça geriden başlamak zorunda kaldım. Ve kötü haber bu hikâye görevlerinin bazılarında sizi kaldıracak Hired Gun'ınız olmuyor, o yüzden dikkatli olun derim.

★★★





HER YER DİRENİŞ

Joseph'in tekerine soktuğunuz her çomak Direniş puanınızı yükseltmeye yarıyor. Sivilleri kurtarmak en az kazancı sağlasa da sağda solda birçok kurban göreceğinizden, toplama vurduğunuzda güzel puan kırıyorsunuz. O yüzden sakın az puan veriyor zaten diye görmezden gelmeyin ve elinizi çabuk tutun yoksa tarikat üyeleri infaz ediyorlar. Tarikata ait binalar yok etmek de bedavadan puan demek, çok az korumaları bulunduğundan güzel hedefler. Görevleri yerine getirmek orta derecede puan kazancı demek o yüzden olabildiğince insanla konuşup yan görev toplamaya çalışın. Son olarak tarikat karakolları en ballı noktalar. Buraları gayet iyi korunuyor ve elinizi çabuk tutmazsanız alarmı çalıştırıyorlar ve bir de destek birlikleriyle uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Co-op oynarken yapması kolay, tek başınıza oynarkense o alarm çalacak, kaçarınız pek yok.

★★★





Silahlar konuşmaya başladığında insanlara pek gerek kalmıyor.





biz kaçıyoruz ve Hope County halkını Joseph Seed tarikatına karşı ayaklandırarak FBI ajanlarını kurtarmaya çalışıyoruz. Kısacası iyi silah sever muhafazakârlar kötülere karşı savaşmaya başlıyor.

Nerede bu devlet, nerede bu ordu?

Far Cry 5'e gelen en büyük eleştirilerden birisi bu; Montana'da kıyamet koparken federal hükümetin nasıl haberi olmaz? Ubi'nin cevabı Eden's Gate tarikatının bütün iletişim sistemlerini ya eline geçirdiği ya da yok ettiğine dair olsa da halen akla mantığa sığdıramıyorum. Cep telefonu sinyal kulelerini yok mu etmişler? Görünen o ki öyle ama John'un bölgesinde Larry'den aldığımız yan görevde sinyal kulesinin antenlerini bizzat biz yok ediyoruz. Yani sinyal kulesi çalışıyor ve Larry kahrolası "Dynamic Laser Capasitor" yapacak bilgiye sahipken Montana dışını arayamıyor muyuz? Hikâye benim için önemlidir, o yüzden dış dünyayla iletişimin kopmasını 1940'ların Amerika'sında geçen bir oyunda yapsalardı daha mantıklı olurdu diyorum ama neyse, oyun halen güzel!

İsyanı başlatmanın en iyi rotası!

Tek başımıza elinde bomba atan uçaklardan ağır makineli taşıyan helikopterlere kadar imkânları olan bir tarikata karşı ne şansımız olabilir? Tabii ki yerel halk ve doğru bir plan... Hope County kırsallarında haritamı ilk açtığımda çatışmam gereken üç liderin özelliklerini gördüm. Jacob'u en son saldırmak için hemen eledim çünkü içlerinde en saldırganı ve militan yapıya sahip olanıydı. Faith ve John arasında kalmıştım ama sonradan ilk John'a saldırmanın ne kadar doğru olduğunu gördüm. Anlatayım...

Bu kafayı yemiş dini fanatiklerle savaştıkça ve isyanı örgütledikçe onlara karşı tehlike yüzdemiz artıyor. Misal John ikinci aşamadan sonra bizi aramaları için gökyüzünde sürekli uçak ve helikopter devriyesi attırıyor (ve bu gerçekten çok can sıkıcı bir durum). Yerdeki birliklerle çatışırken tepemizden bir uçağın bomba bırakması poponuzda ayı bağırtan bir durum yarattığı için Nick Rye'ı grubunuza katmalısınız ve o da John'un topraklarında yaşıyor. Uçağı olan bu adamın görevini yaptığınızda onu kadronuza katarak istediğiniz zaman yardıma çağırabiliyor ve gökyüzündeki tehlikelerden kurtuluyorsunuz. İkinci sebep Grace... Bu kadın bir keskin nişancı ve keskin nişancı tüfekleri oyunun en etkili silahlarından biri olduğu için harika bir ikili olacaksınız. Üçüncü ve son sebepse "Death Wish" adlı araç görevi. Bu görevi bitirdikten sonra arkasında makineli olan çok havalı bir 4x4'e sahip oluyorsunuz ve onu garajdan ücretsiz çıkarabiliyorsunuz. Death Wish yollardaki en büyük avantajınız. Bunları topladıktan sonra Faith ve Jacob'a dalmak için hazırsınız demektir.

Dağda bayırda gerçek yalnızlık hissi

Far Cry 5'in büyük bölümü dağlarda ve ormanlarda geçiyor. Maceramın ilk saatlerinde cefakâr köpeğim Boomer'la taşrayı arşınladık. Boomer muhtemel tehlikeleri önceden fark edip işaretlediği için işimi kolaylaştırıyordu ama her ne kadar onun yardımı olsa da hiç beklemediğim anlarda bir boz ayı ya da dağ aslanı saldırısına uğrayabiliyordum. Özellikle tepemde uçaklar sinek gibi dönerken sanki bir suçlu gibi ormanın içinde kaçmak harika hissettirdi. Ayrıca halen doğada çeşitli ilaçlar yapmak için bitki bulabiliyordum ama hiç kullanmadım, sanırım orta zorluk seviyesinde ihtiyacım olmadı. Ve tabii ki sadece vahşi yaşamla değil aynı zamanda vahşi



Gerçekten yükseklik fobim var ve şu oyun bu anda beni bitirdi. İnsanın oyunda fobisi mi tetiklenir arkadaş?



Hep ünlü olmak istemişimdir ama bu şekilde değil!

tarikatçılarla da aniden burun buruna gelebiliyordum. İşte o noktada yapay zekâ muhabbeti devreye girdi.

Utku *Far Cry 5*'i önceki ay Gaming İstanbul'da oynadığında eski oyunlara nazaran atış hissinin daha iyi olduğunu söylemişti. Oyunu oynadıktan sonra ona hak verdim çünkü her silahın kendine has sekme tepkisi daha da gerçekçi olmuştu. Özellikle hareket eden hedefleri keskin nişancıyla merminin alacağı yolu hesaplayarak vurmak zorlayan anlardandı. Yapay zekânın bize verdiği tepkiyse gayet tatmin edici. Öncelikle bizi görmeleri için bir süre görüş alanlarında kalmalıyız, aksi halde yerimizi belirleyemiyorlar. O yüzden susturucu takılmış bir keskin nişancı tüfeğinin ne kadar işe yaradığını siz düşünün (ve Grace). Ateş açtığınızda düşman nerede olduğunuzu bilmese dahi saklanıyor ve sizi dikkatle arıyor. Çatışmaya girdiğiniz zamanlardaysa sizi farklı açılarda kıstırmaya çalışıyorlar, o yüzden büyük gruplarla çarpışmak orta zorluk seviyesinde bile zorlayabiliyor. Bazı noktalarda yapay zekâ saçma sapan hareket etse de bunu onun kötülüğüne değil karşılaştığı bir bug'a verdim çünkü genellikle iyi iş çıkardılar.

Savaş en çok bir arkadaşınla güzel!

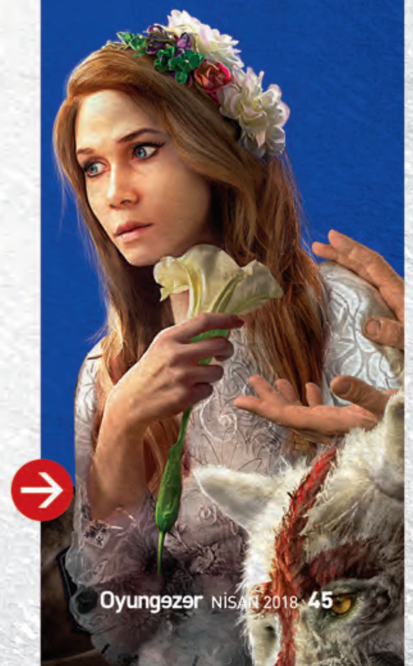
Far Cry 5'in en önemli özelliklerinden birisi iki kişi co-op oynamayı desteklemesi. Eğer izin verirseniz bir yabancı sizin oyununuza girebilir ya da siz başkalarının oyununa katılabilirsiniz. Veya en güzeli istediğiniz bir dostunuzla oyunu oynayabilirsiniz, seçim sizin. Burada biraz *Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands* havası alıyoruz. Halkı özgürleştirmek için tarikatın elindeki karakollara saldırı yaparken eğer co-op oynuyorsanız dostunuzla beraber taktiksel yaklaşabilirsiniz. Hedefleri işaretleyebilir hangisine ne zaman saldıracağınızı ayarlayarak tek kişilik oyunda eninde sonunda ağır çatışmaya dönecek durumları doğrudan ninja gibi sessizce bitirebilirsiniz. Ama görevleri kazandıkça aldığınız puanları co-op oynarken alamıyorsunuz. Görevlerden gelen "Resistance Point" sadece oyunu açan kişinin hesabında kalıyor. Yani oyunu ilk defa oynuyorsanız





Oyunda en sevdiğim araç. Hem özel boyası harika hem de aracın kendisi. Tarikatın arkasında makineli olan kamyonetlerini de kullanabilirsiniz ama sizin de hemen fark edeceğiniz gibi o araçlar çabuk dağılıyor. Ama Death Wish öyle mi? Canım benim hem dayanıklı, hem karizmatik hem de makinelisi var. Bununla yola çıktığımda yolların kralı gibi hissediyorum. Diyelim ki bir tarikat barikatı gördünüz, sizi fark etmelerinden önce sadece birkaç saniyeniz var. Onlara çok yanaşmadan hemen frene basıp makinelinin başına geçiyorsunuz ve normalde göğüs göğse çarpışsanız zorlanacağınız durumdan terlemeden kurtuluyorsunuz. Arkanıza birinin geçmemesine dikkat edin ve uçaklara bununla çok kafa tutmayın. Evet, uçağı zor da olsa alabilirsiniz. Biraz ıskalarsanız üzerinize bomba bırakır ve o an direksiyonda olmadığınız için... BUUUUM!

★★★







GRACE

Hired Gun olarak neden Grace'i kullandığımın en güzel cevabı şu az sonra katliama dönüşecek kutsama anı. Yüksek tepe avantajı bende ve bizden habersizler. Şu sahnede Grace'e hedefleri teker teker göstererek parmağımı tetiğe dahi dokundurmadan herkesi öldürdük (öldürdü). Grace'in tek sorunu sıcak çatışmalarda çok faydalı olmaması çünkü nişan alması biraz zaman alıyor. O yüzden tarikat üyelerinin size yanaşmasına izin vermeden işi iki kişi hızla bitirmelisiniz.

★★★



BOOMER

Kesinlikle çok sevimli bir yol arkadaşı. Sizin görmediğiniz her hedefi koklayarak hissettiği için vahşi hayvanlar da dâhil bütün tehdidi görüş alanınızda işaretliyor. Özel birimler hariç herkesi emir verdiğiniz anda gırtlağından yakalayıp indiriyor. Düşman onunla uğraşırken herkesi teker teker alabiliyorsunuz. Hayatta tutunduğunuzda gelip yüzünüzü yalayarak sizi kaldırıyor. Ama... Gene de silahlı bir yardımcı kadar iyi değil. Oyunun başında hayvanlar işinize yarayabilir (ayı ve dağ aslanı da buna dâhil) lakin insanlar her zaman daha kullanışlı.

★★★

yalnız kurt takılmanız daha iyi olabilir ya da arkadaşınızla zaman geçirecekseniz host'un siz olduğunuzdan emin olun eheh.

Pıst! Dostum fazladan perk ister misin? O zaman multiplayer'a gel!

Far Cry 5'in hikâyesini oynarken karakterimiz belirli gereklilikleri tamamladığında (misal iki domuzun derisini yüz) perk puanı kazanıyor. Söylediğim gibi kolay kazanıldığını düşünmeyin çünkü oyun ilerledikçe zorlaşıyor ve bu puanlarla hayatımızı kolaylaştıracak yeni özellikler kazanıyoruz. Bazı perk'ler hem tek kişilik senaryoda hem de çoklu oyuncu modunda kullanılabiliyor. Senaryoda perk kazanma konusunda tıkandıysanız hemen çoklu oyuncuya girin. Merak etmeyin, sıkılmayacaksınız.

Oyunun kendi orijinal haritaları ya da oyuncuların hazırladığı favori bölümlerde oynayabildiğimiz çoklu oyuncu modu Arcade, bana bir hayli *Call of Duty*'yi hatırlattı, hatta *Far Cry 5*'te daha çok eğlendim diyebilirim. Haritalar genellikle ufak (*Modern Warfare 2* "Hardhat" hatırlar mısınız?) ve kendilerine ait kuralları var ki bu cidden eğlenceli bir hava katıyor. Misal bir bölümde elinizde silah olmadan başlıyorsunuz, haritada erzak bulup milleti haklamaya çalışıyorsunuz. Bir diğerinde yerlerde derin siperlerin ve havan toplarının olduğu büyükçe açık bir alanda rakip takımla karşı karşıya başlıyorsunuz. Tam bir muhabere havası olan bu harita en eğlendiklerimdendi. Çoklu oyuncu modunda seviye atlamak ilk başlarda kolay, dolayısıyla perk ve para kazanmak için iki ya da üç saatinizi ayırabilirsiniz.

Başlangıça kullanmanız gereken perk'ler

Şimdi size bir güzellik yapacağım. Özellikle oyunun başında hangi perk'leri aldığınız çok mühim. Birkaç saatlik çoklu oyuncu modu ve sadece tek bir bölgeyi temizleyerek şimdi sayacağım perk'leri edinebilirsiniz. **Repair Torch;** araçları ve daha önemlisi çelik kasaları açmanıza yardımcı olur. Kasalardan sağlam para kaldırıyorsunuz. Ayrıca Death Wish'i tamir etmek küçümsenmeyecek bir özellik. **Parachute** sayesinde yükseklerden rahatlıkla atlayabilirsiniz. **Grapple**'la ise bazı noktalara çengel atıp, tırmanıyorsunuz. Bu özellikle mühim çünkü bazı görevler kesinlikle bunu istiyor, 1 perk puanı olduğu için sorun olmaz ama gene de baştan alın, aradan çıksın. **Locksmith** elektronik kilitli kapılar hariç normal mekanizmaları açmanıza yarıyor. Maceranın başında en büyük sıkıntınız sadece bir tabanca ve bir ağır silah taşıyacak kapasiteniz olması. Özellikle roketatar bulduğumda onu bırakmak zorunda kalmak beni çok üzüyordu çünkü yok edilmesi gereken büyük araç konvoylarını bununla rahatlıkla alabiliyordum. O yüzden üçüncü ve dördüncü silah ceplerini açmak için **Additional Holster** ve **Weapons Collector** perk'lerini pahalı olmalarına rağmen acilen toplayın. Son olarak gene alması güç olsa da **Leadership** özelliğini hemen kaparak grubunuza iki Hired Gun katma yeteneğini alın. Sonrası sizin oyun stilinize ve hangi silahları kullanmayı sevdiğinize kalmış.

Son tahlilde...

Ben doğrusu bu kadar iyi bir oyun beklemiyor, hatta *Far Cry 3*'ten daha donanımlı ve iyi olacağını düşünmüyordum fakat Ubisoft beni şaşırttı. Yalan yok, psikopatlık konusunda Joseph halen Vaas'ın eline su bile dökemez ama *Far Cry 3* de *Far Cry 5*'in gerçekçi atmosferinin yanına yaklaşamaz. Oyunda aradığım her şeyi fazlasıyla buldum. Yalnız ve çaresiz hissettim, yeni dostlar edindikçe umutlandım (çünkü bir aralar çok ölüyordum) ve bölgeleri özgürleştirdikçe gerçekten bir isyanın lideriymiş gibi gururlandım. Bu bir oyunda gerçekten çok



Çatışmaların süresini düşmanın ne kadar kalabalık olduğu değil, sizin yanınıza kimi aldığınız belirliyor çoğu zaman.







Tam bir mutlu Amerikan kırsalı aile tablosu.

Joseph Seed, deliliğiyle değil ama gerçekçiliğiyle Vaas'ın tahtına el koyuyor. Artık en "manyak" o!

önemli bir nokta; *Far Cry 5* bana oynadığım her an bir şeyler yapıyormuşum ve başarıyormuşum hissini verdi. O yüzden girdiğim milyonuncu silahlı çatışmayı sıkıcı silah atışması olarak görmekten öte Hope County'yi Joseph belasından kurtarmak için başka bir engel olarak görerek tetiğe bastım. Yolda kafasına silah dayanmış her sivili kurtarışımın ertesinde sevinçle arabamı sürerek uzaklaştım.

Araba dedim de... *Far Cry 5*'in araç çeşitleri ve kullanım mekanikleri de gayet iyiydi. Araba kullanırken radyoda çalan şarkılar harikaydı, Tanrım! Tam bir Cult Outpost'ta saldırmak için arabada giderken radyoda Hoghat'tan "Slow Ride" çalmaya başlaması beni nasıl havaya soktu anlatamam. Şarkı yelpazesi de çok zengin, sürekli aynı şeyler çalmıyor. Uçak ve helikopter kullanma mekaniklerinin zorluğunun orta derecede tutulması en sevindiğim yanlardan biri oldu çünkü bunları kullanmakta çok zorlanırım. Ama şunu hatırlatayım; uçak kullanırken kanatlarınız olduğunu unutmayın çünkü tam bir yeri döneceğim derken rahatlıkla bir ağaca takılabiliyorsunuz.

Ana senaryoda ilerlemeniz için gereken puanı yan görevlerden topluyorsunuz ve ben genellikle yan görevleri seven bir tip değilimdir. Fakat *Far Cry 5* aklımı okumuş olacak ki acayip eğlenceli yan görevleri koymuş. Birinde Larry denen bir komplo teorisyeniyle tanıştım. Ufolar, galaksiyi kurtarma savaşları, kaçırılan insanlar saçmalarını dinlerken sadece puan için görevi yapıyordum ama nihayetinde çok eğlenceli bir sonla karşılaştım. Nick Rye'in karısı Kim doğum yaparken onları arabayla kasabaya yetiştirmeye çalışmam ve arabadaki diyaloglar yüzümden inmeyen bir sırıtışla tam gaz direksiyon sallamama neden oldu. Ya da başka bir görevde başka bir manyağın hükümetin bizi kimyasal yemle beslenen hayvanlar vasıtasıyla zehirlediğine inanması ve bir çiftliği alev makinesiyle basması... Ufocu Haktan Akdoğan'lar mı ararsınız, hükümet bizi zehirliyor diyen deliler mi ya da tanıştığınız insanların hiç beklenmedik yan görevleri mi... Tam bir Amerikan çılgınlığı... Ubisoft sürekli tarikatla savaştırarak belli bir süre sonra sizi sıkacağını çok iyi hissetmiş (çünkü harita çok büyük ve yaklaşık 200 görev var), araya şahane yan görevler eklemiş. Yan görevlere gidin, onları sevin!

Far Cry 5'in oynanış süresi yaklaşık 30 saat, gizli erzak görevlerini de katarsanız süre uzayabilir. O yüzden vereceğiniz parayı gani gani hak ettiğini rahatlıkla söyleyebilirim. Hikâye çok iyi, tam bir Amerikan distopyası ve biliyoruz ki Donald Trump yönetiminde bu felaket ihtimali çok da kurgusal bir olay değil. Atmosfer gerçekten eşsiz... Ormanda avlanmak, hayvan derisi yüzmek, tarikat üyesi avlamak ya da onlardan kaçmaya çalışmak sizi sürekli olarak Montana'nın daha derinlerine doğru çekiyor. Ve benim de bir oyundan istediğim tam olarak bu. Ubisoft'un bir sonraki *Far Cry*'da işinin çok zor olduğunu düşünüyorum çünkü *5*'le çıtayı sağlam yükselttiler. *Far Cry 5* beni bayağı şaşırttın, şu sıralar oyun yok derken ilaç gibi geldin. Mart ayının incisi bence *FC5*, seriyi sevmiyorsanız bile buna şans vermelisiniz.



+

- Optimizasyon şahane
- Mikro ödemeler sadece kostümlerde
- Co-op senaryo keyfi
- İçine çeken atmosfer ve iyi işlenmiş hikâye

−

- Yer yer bug'larla karşılaştım
- Bir görevi almak için illa NPC'ye çok yakın durmak lazım
- Ormanda avlanırken loot'u bulmak çok zor, parlasa fena olmazdı

9

SON KARAR

Serinin geri kalanından daha iyi ve üzerine birçok yenilik koyan bir yapım olmuş. Tek bir dakikasında bile sıkılmadım.



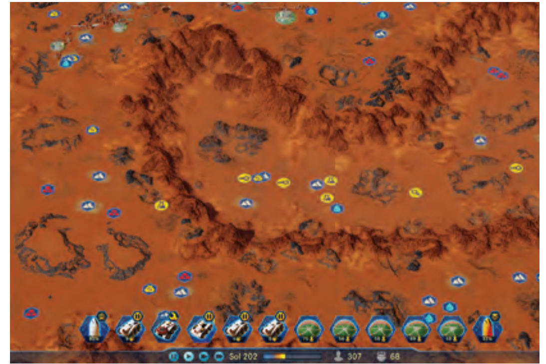


In Grace we trust.

TÜR: FPS **YAPIM:** Ubisoft Montreal, Ubisoft Toronto **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral **KUTULU FİYATI:** 370 TL (PS4, X-One) **DİJİTAL İNDİRME:** 198 TL (Playstore), 209 TL (Steam), 60 euro (Uplay), 269 TL (PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** farcry.wikia.com

TÜR: Strateji **YAPIM:** Haemimont Games **DAĞITIM:** Paradox Interactive **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam), 113 TL (First Colony Edition, Steam) **YAŞ SINIRI:** 7+ **DAHASI İÇİN:** survivingmars.gamepedia.com


"Gelişmiş bir medeniyetin temsilcileriyiz ama Stonehenge'siz olmaz."


Koloni kurarken mavileri ve sarıları doğru yerleştirmeniz gerekiyor arkadaşlar, Mars'a giderseniz aklınızda bulunsun.



SURVIVING MARS

El Presidente Mars'a da el attı

İPEK ATAM

Biz göremeyeceğiz ama insanlık mutlaka bir gün Mars'a ayak basacak, ayak basmakla kalmayıp orada koloniler kuracak ve Mars'ta doğan ilk bebek ünlü olacak. Biz şimdilik kendimizi filmler, romanlar ve oyunlardaki kurgularla avutuyoruz ve bir nevi gelecek provası yapıyoruz. *Surviving Mars* da bu provalardan biri olarak karşımıza çıktı. *Tropico* serisinden tanıyıp sevdiğimiz Haemimont Games'in yapımcılığını, Paradox'un dağıtımcılığını üstlendiği *Surviving Mars*'ta, kızıl gezegene ilk kez insan götürecek ve onları sıhhat ve afiyette tutmak için uğraşacağız.

Tropico oynayanlara tanıdık gelecek bazı mekanikler olmakla birlikte, genel olarak *Tropico*'dan çok daha ciddi ve farklı boyutta bir oyun *Surviving Mars*. Ayrıntılara girmeden önce genel fikrimi paylaşacak olursam; ilerledikçe açılan, yavaş gelişen, biraz sabır isteyen ama o sabrı gösterdikten sonra keyif vermeye başlayan bir oyun bu.

Mars'ta işimiz ne?

Mars'ta neler yapacağımızdan söz etmeden önce, değiştirilebilir başlangıç koşullarına değinmeliyim. Standart bir zorluk seçiminden ziyade, tercih edeceğimiz başlangıç koşullarına göre değişen bir zorluk sistemi yapılmış. Örneğin, seçtiğimiz sponsora göre ne kadar para ve kaynakla oyuna başlayacağımız, haritada ilk roketin atılacağı yerin seçimine göre meteor, toz fırtınaları gibi afetlerin ne sıklıkta başımıza geleceği ayarlanabiliyor. Böylece her türlü oyuncu tipine hitap etmeyi amaçlamışlar, güzel olmuş.

Peki, Mars'ta ne işimiz var cidden? İnsanlık sonunda Mars'a gitmeye hazır, ama öncesinde koloni için uygun yaşam şartlarını hazırlamak üzere biz görevlendirilmiş durumdayız. İnsansız araçlar ve robotlarla Mars'a iniş yapacak, yavaş yavaş oksijen, su ve güç ağını kuracak, bu altyapıları hallettikten sonraysa insanların yaşaması için gerekli atmosferi sağlayan, yarım daire şeklindeki yaşam alanlarını yapacağız. Her şey hazır olduktan sonraysa Mars'a ayak basacak ilk kolonistleri çağıracağız ve sonrasında mikro yönetim başlayacak. İnsanların ihtiyaçları, mutluluğu, akıl sağlığı, iş gücü gibi dikkat edilmesi gereken birçok faktör var. Mars'a ilk ayak basan "keşifçi" insanlar, 7 Mars günü (1 Mars günü 25 saate denk gelir) boyunca hayatta kalabilir ya da Dünya'ya dönmek istemezlerse, daha fazla insan çağırma hakkını kazanıyoruz. Aksi halde, başarısız oluyoruz ve *game over*.

Oyunun yavaş geliştiğinden bahsetmiştim yukarıda. Birkaç yaşam alanı kurup koloni popülasyonunun ciddi bir sayıya ulaşmasına kadar, strateji sevenler bile biraz sıkılabilir. Bazı önemli araştırmaların tamamlanmasını, kolonist ve materyal taşıyan roketleri beklemek, yeterli iş gücünü oluşturmak derken, bu aşamalar biraz sönük ve zevksiz geçiyor. Zamanı en hızlıya ayarlasanız bile bu o kadar hızlı olmadığından, sabrın bir erdem olduğu bir kez daha ortaya çıkıyor. Uzun bir süre hiçbir şey yapmadan beklemeniz gerekebiliyor. Ama bu sözünü ettiğim "kuruluş dönemi"ni geçtikten sonra, hızla yükselişe geçiyorsunuz ve oyun işte o zaman gerçekten keyif vermeye, size bir şeyleri yönettiğinizi hissettirmeye başlıyor. Çünkü koloniniz büyüdükçe, elektrik, su ve oksijen ağınız da yetersiz gelmeye, binaların bakımı için gereken materyaller yetmemeye, insanlar işsiz ya da evsiz kalmaya başlıyor, işler gittikçe karmaşıklaşıyor ve sürekli "kablo arızası,

KOLONİSTİN EL KİTABI

Dikkat etmeniz gereken en önemli şey, robotların erişim alanı. Robotlar, ya roketler, ya robot istasyonu (drone hub) ya da RC Rover denilen araçlardan yönetilir. Binalar robotların erişim alanı dışındaysa bakımı ya da inşası yapılamaz. RC Rover aracı mobil olduğundan, üssünüz dışında kalan bir yere bu araçla robot taşıyabiliyorsunuz. Zor başlangıçlarda bu araçtan yok, mutlaka Dünya'dan isteyin.

Depolar çok önemli. Toplanacak, taşınacak ıvır zıvırların yakınına depo kurmazsanız robotlarınız hiçbir şey yapmıyor.

Mars'a iyice yayıldıktan sonra robotlar getir-götür işlerinde çok yavaş kaldığından ve erişim alanlarıyla uğraşmak iyice zorlaştığından mekik (shuttle) yapmanız elzem. Mekikler uçarak haritanın her yerine eşya taşıyabiliyor. Çok kullanışlılar ama sağlam yakıt istiyorlar.

Sık sık boru ve kablo arızası olduğundan, yaşam alanlarının yanına su ve oksijen deposu kurmanız önemli.

Tünel çok işe yarayan bir yapı. Üssünüze çok uzakta yeni bir yaşam alanı kurmak istiyorsanız, tünel aracılığıyla elektrik, su ve oksijen iletimi yapılıyor.

İlk kolonistlerinizi mutlu ve sağlıklı tutmanız gerektiğinden, yemek ve servis binaları dışındaki işlerde pek çalıştırmayın derim. Parklar, restoran ve klinik, başlarda en çok ihtiyaç duydukları yapılar.

Çalışma sistemi, vardiyalara bölünmüş şekilde işliyor. Bir yaşam alanında işsiz insanlar varsa, çalışma alanlarında açılmamış vardiyalar olup olmadığını kontrol edin.

Araştırma puanınıza bonus veren araştırmaları bir an önce yapmaya bakın.

Kolonist talep ederken başlarda çocuk ve yaşlı kabul etmeyin (gerçi yaşlı hiçbir zaman kabul etmeyin, çalışmayıp Mars manzarası izlemeye geliyor adamlar). O an en çok neye ihtiyacınız varsa ona göre meslek grubu seçin. Başlarda yemek ve maden kıtlığı olacağından, botanist ve jeolog isteyin.

boru sızıntısı, yetersiz yemek" uyarılarını veren o metalik sesi duymaya başlıyorsunuz. İşler bu şekilde karmaşıklaştıkça, ilk başlarda en yüksek hızda oynadığınız oyunu sık sık durdurmanız ya da normal hıza almanız gerekiyor. Bu da oyunun bir anda açılmasına verilebilecek güzel bir örnek.

Çok sevimli gözüken ve sayısı zorluk seviyesine göre değişen roketlerimizi, Dünya'dan kolonistleri veya henüz üretemediğimiz materyalleri ısmarlamak için kullanıyoruz. Bunları Dünya'ya geri boş göndermek olmaz, ayıptır, içine 4000 kg. börek doldurup öyle... Ehöm, pardon, dalmışım. Mars'ta börek olmasa da (halbuki olsa da yesek) kıymetli metaller var ve insan gücü kullanarak bunları yer altından çıkarıp Dünya'ya yolluyor, bu şekilde para kazanıyoruz. Para biraz farklı işliyor bu oyunda. Binaların yapımı veya bakımı için para değil, Mars yüzeyinin derinliklerinden çıkaracağımız materyaller gerekiyor. Paraysa yalnızca Dünya'dan sipariş edeceğimiz prefabrik yapılar, materyaller, yemek, robotlar vs. için gerekiyor (kolonistler beleş). Bu açıdan bakıldığı zaman, oyunun amacı, belli bir yere kadar Dünya'dan kaynak sağlayıp, kendi kendine yeten, Dünya'dan hiçbir şey almaya ihtiyaç duymayacak bir üs oluşturmak. Ve bunu paramız suyunu çekmeden yapmak tabii. Parayı kıymetli metaller dışında, bazı araştırmalardan da kazanabiliyoruz.

Araştırmalar demişken, her yeni oyunda rastgele oluşturulan bir araştırma ağacı var. Çeşitli zorluk seçeneklerini de hesaba katınca oyun defalarca tekrar oynanabilir bir hale geliyor. Araştırma ağacında *Civilization* serisine benzer şekilde, ünlü bilim insanlarından, bilim kurgu romanlarından vs. alıntılanmış sözler şık olmuş. Ayrıca logomuzu "Don't Panic" şeklinde de seçebiliyoruz. Nerede karşıma çıkarsa çıksın, Otostopçunun Galaksi Rehberi'ne yapılan göndermelere bayılıyorum.

Mars buradan nasıl gözüküyor?

Grafik ve ses tasarımı ortalama denebilir. *Tropico*'nun o renkli haritalarından sonra Mars'ın kahverengi, tozlu yüzeyi hiç iç açıcı gelmiyor tabii. Kamerayı yakınlaştırınca görülen ayrıntılar, özellikle roket ve robotların şirin tasarımlarıysa güzel olmuş. Dinleyebileceğimiz birkaç radyo kanalı da (favorim Mars kanalı oldu) güzel düşünülmüş olsa da, sürekli aynı şeylerin tekrarlanması bayıyor.

Yavaştan toparlayacak olursam; işin içinde Mars olması sebebiyle ilgi çekici olsa da, oyunun strateji hastalarını çok da memnun edebileceğini söyleyemiyorum. Yavaş ilerlemesi, yer yer sıkıcı hale gelmesi, sıralı emir komutu verilememesi gibi bir ilkelliğe sahip olması oyunu biraz güçsüz kılıyor. Paradox'un meşhur DLC politikasını da unutmayalım: Bir sürü DLC yolda ve (*First Colony Edition* almazsanız) hepsi ücretli olacak. Öte yandan, işler karıştıkça keyifli hale gelmesi ve yeniden oynanabilirliğin yüksek olması oyunun parlayan kısımları. Mars'ın tozu üzerinizde olsun.

TROPICO SERİSİNİN RENGARENK, CURCUNALI ORTAMINDAN SONRA MARS'IN ISSIZ ÇÖLLERİNDEYİZ.





- Tekrar tekrar oynanabilir
- Mod desteği
- "Don't Panic"
- Radyo düşüncesi hoş

—

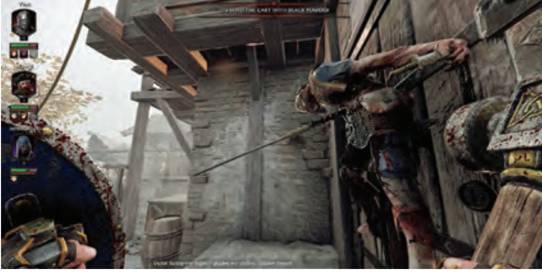
- İçerik çok sınırlı
- Çok yavaş ilerliyor
- Kolonistler belli bir sayıya gelene kadar sıkıcı ve durağan geçiyor
- Can sıkıcı DLC politikası

7

SON KARAR

Heyecan verici bir deneyim sunmasa da, sabır gösterebilirseniz karşılığını alabileceğiniz bir oyun.

TÜR: FPS **YAPIM:** Fatshark **DAĞITIM:** Fatshark **DİJİTAL İNDİRME:** 42 TL (Playstore, Steam) **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: vermintide2.gamepedia.com





Dikkat edin boss'lar elinin tersiyle vurmasın çünkü sizi yüksek bir yerden aşağı atmaya çalışıyorlar.



WARHAMMER: VERMINTIDE 2

Ülkeyi sıçanadam basmış, bize de temizlemek düşer

NURETTİN TAN

Savaş... Savaş asla değişmez... Şu sözü ne zaman duysam aklıma Warhammer dünyası geliyor. PC'dir, mobildir derken Warhammer evreniyle alakalı bir tek araba yarışını çıkartmadılar herhalde. Ama şimdi yazınca kafama dank etti *Carmageddon* tarzı bir oyun çok iyi olmaz mıydı yahu? *Total War* kabızı olarak Ömer'in *Total War: Warhammer II*'yi bir sanatçı gibi oynamasını yan masadan hayranlıkla izlediğimi itiraf etmem lazım (est, kolay aslında, basıyorsun kertenkeleleri yolluyorsun ^_^ - Ö). Strateji oyunlarını çok severim ama ne bileyim içimden hiç *Total War*'da savaş çığlığı atasım gelmedi. O yüzden biraz daha kendi alanımda olan FPS türündeki *Warhammer: Vermintide II*'ye yürüdüm ben de. Ama bu FPS başka bir FPS; First Person Slashing adının isim babası oluyorum şu an.

Vermintide 2'yi nereden övmeye başlasam diye düşünüyorum şu an. Tanrım o güzellik, o kaotik güzellik… Athel Yenlui'nin yerden gökyüzüne yükselen devasa ağaçları arasından zorlukla sızan güneş ışığının aydınlattığı yolda ilerlerken her an saldırıya açık olacağınızı hissetmeniz... Bardin ve Kerillian kendi aralarında klasik elf/cüce şakaları yaparken arkanızdan ciyaklamaya benzeyen bir çığlığın ormanın sessizliğini yırtması... Devasa ağaçların aralarından fırlayan fare vücutlu Skaven sürüsü ve… Chaos Knight! Bir saniye Chaos nereden çıktı?! *Warhammer: Vermintide 2*'ye hoş geldiniz.

Fareye zehir, kaosa düzen

Vermintide 2, Left 4 Dead'e çok saygılı şekilde selam çakan başarılı bir Warhammer dünyası hayatta kalma oyunu diyebilirim. Dört kahraman Chaos birlikleriyle beraber çalışmaya başlayan ve toprakları irin gibi kaplayan Skaven güçlerinin olduğu mekânlarda görevleri bitirmeye çalışıyor. Oyunda toplam 5 sınıf mevcut ve eski oyuna nazaran artık bu sınıfların alt kariyerleri bulunuyor. Misal Dwarven Ranger Bardin Goreksson (herkes ona Gimli diyor kısaca) oyuna Ranger Veteran başlıyor, sonra 7. seviyede Ironbreaker oluyor (oyunun en iyi tankı bence) ve nihayet seviye 12'de Slayer kariyerinin kilidini açıyor. İşin güzel yanı Gimli'nin her kariyerinin farklı bir oynanış tarzına sahip olması, "İşte bu cücedir! O yüzden işi tanklamak!" gibi bir durum yok. Alıyorsunuz Slayer'i biçiyorsunuz ortalığı. Ayrıca her kariyerin yetenek ağaçları da mevcut, bu yüzden *Vermintide 2*'de karakter özelleştirmenin çok iyi olduğunun altını çizmem gerekli.

Eski oyuna göre artık seviye atlayınca silah almıyoruz onun yerine kutu açıyoruz (hayır kutular paralı değil). Seviye atlayınca üretebileceğimiz silah çeşitleri artıyor o kadar (evet silah üretme var). Her seviyede bir kutu ve içinden rastgele üç eşya çıkıyor. Her görevi başarıyla bitirince de topladığınız eşyalara ve gösterdiğiniz başarıya göre başka bir kutu daha açabiliyorsunuz. Eski güzel Grimoire'larsa ikinci oyunda da mevcut, halen taşıyınca bütün grubun canını azaltıyorlar ve daha fazla Skaven'i üzerinize çekiyorlar.

Oyunun başında Recruit görevleri yaparken Hero Power'ınızı arttırdıktan sonra daha zor görevlere gidiyorsunuz. Ben özellikle arkadaşlarınızla oynamanızı tavsiye ederim. İşin ilginci ne zaman rastgele birileriyle oynamak istesem sunucunun bulduğu kişiler Türk oluyordu. *V2* karakterleri kasmak için üst üste görevlere girmeniz gereken ve belli bir noktadan sonra her yeri bildiğiniz için sıkıcı olabilecek bir oyun. Ama özellikle arkadaşlarınızla beraber muhabbet ederek oynuyorsanız süper eğleniyorsunuz. Bölümler kendini tekrarlayabilir ama Yönetmen yolladığı yaratıklarla sizi her seferinde şaşırtmayı biliyor inanın.

Fiyatı gayet iyi, ilkinden çok daha detaylı ve eğlenceli, kısacası almanız için her sebebe *Vermintide 2* sahip. Umarım yeni sınıflar ve görevlerle oyunu hızla beslemeye başlarlar. Takviye geldikçe kendini uzun süre oynatacak, *Left 4 Dead* bugün görse gurur duyacağı bir oyun *Vermintide 2*.



- Harika tasarlanmış çevre
- İlk oyunun üzerine yenilikler zekice eklenmiş
- L4D'den daha iyi ve sizi zorlayan bir yönetmene sahip



- Ufak tefek bug'lar olabiliyor ama can sıkıcı değil
- Yönetmen bazen sapıtabiliyor. Beş kez üst üste swarm yollaması gibi (yaşandı)

8

SON KARAR

Karanlık şekilde güzel, sinir bozucu şekilde eğlenceli, sıkıcı şekilde sürükleyici.

TÜR: Macera **YAPIM:** SeithCG **DAĞITIM:** SeithCG **DİJİTAL FİYATI:** 40 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-ghost

GHOST OF A TALE

Pixar animasyonları tadında bir macera

M. İHSAN TATARİ

Bir oyun düşünün, baş karakteri o çok sevdiğimiz Pixar animasyonlarından fırlamış gibi görünen, küçük bir fare olsun. Vücudundaki tüyleri, boncuk boncuk gözleri ve hiçbir şey yapmadığınızda mutlu bir tebessümle kıçını kaşıyışıyla daha ilk saniyelerden itibaren kalbinizi çalsın. Aynı zamanda da bir ozan olsun, sırtında kendisi gibi minik bir lavta taşısın, oyun boyunca yeri geldiğinde şarkılar yazıp söylesin. Onun adı Tilo. Ve bu onun hikâyesi...

Ghost Of A Tale, Tilo'nun gözünü bir zindanda açmasıyla başlıyor. Neden hapse atıldığını, orada ne aradığını bilmiyor. Tek bildiği kendisi gibi tutuklanan karısı Merra'yı bir an evvel bulup başlarını bu beladan bir şekilde kurtarması gerektiği. Derken bir somun kuru ekmeğin altında "beni bul" yazan gizemli bir notla ve kapının anahtarıyla karşılaşıyor Tilo. Böylece küçük hücresini terk edip boyundan büyük bir maceraya atılıveriyor umutsuzlukla.

Ufak tefek bir yaratık olduğundan Tilo'nun kılıç kalkan kuşanmak gibi bir şansı yok. Onun yerine parmak uçlarına basa basa ilerlemek, dolapların içine ve masaların altına saklanmak, gözlerden uzak kalmaya çalışmak zorunda. Özellikle de içinde bulunduğu hapishane eli baltalı, ağır zırhlı sıçan birlikleriyle dolu olduğu için. Ama Tilo'nun yetenekleri bunlarla sınırlı değil; kendisi aynı zamanda başarılı bir tiyatro oyuncusu da. Bu sayede kalede bulduğu çeşitli kostüm parçalarını bir araya getirerek kılık değiştirebiliyor ve duruma göre farklı rollere



bürünebiliyor. Kalenin komutanıyla mı konuşmamız gerekiyor? Hemen zırhlarınızı kuşanın ve yeni atanmış bir asker kılığına girin. Zindana atılmış eski bir korsanı mı kandırmanız lazım? O zaman giyin korsan kıyafetlerinizi ve kaptanıymış gibi davranın.

Tilo, bir deli ozan...

Oyunun görevleri genel olarak bu kostümlerin parçalarını ya da kaledeki diğer hayvanların istediği çeşitli nesneleri toplamak üzerine kurulu olsa da arada gizemli bir şekilde ortadan kaybolan bir sıçanın izini tıpkı bir dedektif gibi sürdüğümüz ya da mutfakta aşçıbaşına yardım ettiğimiz ilginç görevler de var. Ayrıca her ne kadar getir-götür tarzı görevler kulağa sıkıcı gelse de doğru nesneyi bulmak için çözmemiz gereken bulmacalar işi biraz şenlendiriyor. Bazen de doğru anda doğru şarkıyı söylemeniz gerekiyor. Öyle ki 20 saati aşkın oynanış süresi boyunca bir an için bile sıkılmadım. Buna ek olarak oyun tüm o şirin görüntüsünün altında gayet ciddi bir tarihe ve geri plan hikâyesine sahip. Oyunda ilerledikçe aslında hiçbir şeyin göründüğü gibi olmadığını ve bu dünyada da savaşların, ölümlerin, ihanetlerin ve daha nicesinin olduğunu yavaş yavaş fark ediyorsunuz.

Ghost Of A Tale'in en çok takdir ettiğim yanıysa hiçbir şekilde sizi elinizden tutmaması ve neyin ne olduğunu öğrenmeyi size bırakması. Diyalogları çok dikkatli dinlemeniz ve çevreyi iyice keşfetmeniz gerekiyor. Sıçanlardan biri size "rıhtıma git" dediğinde apışıp kalacaksınız. Ama doğru kişiye doğru soruları sorduğunuzda ve kalenin onlarca gizli geçidini keşfettiğinizde yaşadığınız "bir şeyleri başarma hissi" gerçekten de çok tatmin edici. Öyle ki bazı yan görevleri bile kendi kendinize, doğru yerde doğru şeyi yaparak keşfediyorsunuz. Bazılarını bulamıyorsunuz bile (evet, benim o). Oyunun tek eksisi seslendirme namına hiçbir şeyin bulunmaması. Dreamworks animatörlerinden Lionel Gallatt (Shark Tale, Despicable Me) oyunu neredeyse tek başına hazırladığından ne yazık ki karakterler konuşmuyor. Bunun yanı sıra arada sırada rastlanan bazı bug'lar da mevcut ancak her gün yayınlanan yamalarla bunların büyük bölümü çözülmüş durumda. Bu minik fareye bir şans verin derim, çünkü bunu sonuna kadar hak ediyor.


Bir klasik... Önünüzü görmek için kafanıza mum dikip zehirli gazlardan korunmak için burnunuza mandal takmak!

BASIN MI SIKIŞTI? BİR DEMİRCİYE BAŞVUR!

Ghost Of A Tale çoğu şeyi keşfetmeyi size bırakıyor. Bu yanıyla keşif ve başarma duygusunu güçlendirse de zaman zaman ekrana boş boş bakıp umutsuzluğa kapılmanız da olası. İşte o anlarda kalenin avlusundaki demirci sıçan koşuyor yardımımıza. Kendisi size birkaç florin karşılığında ipuçları, yön tarifleri, hatta bulmacaları çözmenizi sağlayacak bilgiler bile verebiliyor. Oyundaki 6 farklı bölgenin haritasını bulamadığınız takdirde bunları yine birkaç sikke bayılarak kendisinden satın alabiliyorsunuz. Başınız sıkıştığında paranızı ona harcamaktan çekinmeyin, zaten başka yerde de kullanamıyorsunuz o florinleri.

\+
- Grafik! Grafieeekkk!
- Zekice bölüm tasarımları
- Hem güldürüyor hem hüzünlendiriyor



- Seslendirme yok
- Bazı ufak tefek bug'lar

8

SON KARAR

Kılıç savurarak değil, aklınızın gücüyle engelleri aştığınız Ghost Of A Tale bu yılın en iyi bağımsızlarından biri.



DOSYA
İNCELEME
one win
Sea of Thieves
RÜZGÂR TERSTEN ESERSE...
-SARP KÜRKCÜ



Yıl 2018, çoğunluğun bu yazıya gelene kadar Sea of Thieves'e dair iyi ya da kötü bir fikir edindiğine eminim. Ne stream'ler izlendi, ne incelemeler okundu, ne tweet'lere gülündü son haftalarda. Ama rica ediyorum bana (ya da bize) bir şans verin, size internette okuduklarınızdan biraz farklı şekilde anlatalım *Sea of Thieves*'i. Bu arada bu sayfalarda ben yalnız değilim. Can (Arabacı) da tüm bu macerada kimi zaman kaptanım, kimi zaman serdümenim, kimi zaman da oyun dışında etraflıca konuyu konuştuğum bir dost olarak satır aralarında! ***(Ahoy! - Can)***



KES, ÖLDÜR, İÇKİYİ PAYLAŞ

Sea of Thieves özünde bir co-op korsan oyunu. Daha nasıl özetlenir, bilmiyorum. Ama buradaki co-op, diğer tüm kavramlardan daha önemli. Çünkü tek kişi de oynanabiliyor (ve keyif veriyor) olsa da *Sea of Thieves*'i anlamlı kılan şey başkaları. Oyun basınındaki popüler görüşe göre oyunda bundan başka pek bir şey de yok. Bu bambaşka bir tartışma olsa da, var olan azıcık şeye bir bakalım biz.

SoT'de üç çeşit görev yapısı var. Gold Hoarders sizi "X"le işaretli haritalar ya da bilmecelerle hazinelere yönlendiriyor. Order of Souls, daha zorlu iskeletleri öldürüp kafataslarını onlara getirmenizi istiyor. Merchant's Alliance ise zaman sınırıyla kargo taşıtıyor. Bu üç yapı, oyundaki görev sisteminin temelini oluşturuyor ve sahip olduğunuz itibara göre daha zor görevler sunuyorlar. Örneğin Hoarders'da görevler katmanlanıyor ya da bilmeceler zorlaşıyor. "Güneydeki güneş taşına git"ler bir süreden sonra "Işığın hiç değmediği o kamp alanında göğe bir fener yükselt" gibi muğlak ipuçlarına dönüyor. Sonra bulduğunuz sandıklar sapıtabiliyor. Order of Souls'da farklı özelliklerde iskeletler çıkıyor karşınıza. Bu iki konuyu "Tuhaf Şeyler" kutusunda daha detaylı okuyabilirsiniz. Son olarak kargo taşırken de farklı hayvan türlerini farklı şekillerde hayatta tutmanız gerekiyor. Domuzlar acıkıyor, yılanlar diğer hayvanlara saldırıyor, gemi su alırsa hayvanlar boğulabiliyor gibi.

> *Her korsanın gönüllü olacağı seferlerden biri değil Sea of Thieves.*

ZEVK ALMAK MÜMKÜN MÜ?

Oyunun en büyük eleştirisi, genelde bu görev üçgeninden geliyor. Çünkü görevler tekdüze. Üstelik sonucunda elle tutulur bir kazanç da yok. Yani "+2 vuran silah" ya da "+10 koruyan ceket" yok *SoT*'de. 1000 saat de oynasanız, 10 saat de fark etmiyor bu anlamda. Oyuna yeni giren karakterin canı sizinkiyle aynı, kılıcı aynı vuruyor, gemisi Kalyon (Galleon) ya da Şalopa (Sloop) yine sizdekiyle aynı. Bu, anladığım kadarıyla on binlerce oyuncuyu resmen deli ediyor. Harcanan zamanın karşılığında (göreceli olarak) elle tutulur geliştirmeler görmediği zaman, oyuncu biraz çıldırıyor sanki. 30 yıldan fazladır on binlerce oyunda örnekleri görülmüş bir mekanik dünyanın tek doğrusuymuş gibi görüldüğünde, benim (ve tahminen Can) gibiler ağzımız açık insanların tepkilerini anlamaya çalışıyoruz. E peki anlayabiliyor muyuz?

(Açıkçası Sea of Thieves'in size sunduğu en büyük ödül "eğlence". Eğer daha fazlasını bekliyorsanız neden yeterli bulmayabileceğinizi de anlayabiliyorum ama ne bileyim, mesela çılgınlar gibi Battle Royale





Bordalayan bordalanır. –Bir Korsan Atasözü



PEN & PAPER

Can ve benim hemfikir olduğumuz bir şey var: Bu oyundan keyif almamızın altında biraz masaüstü FRP yıllarının etkisi var. "Bu oyundan sadece FRP oynayanlar keyif alır" mantığı çıkmasın lütfen. Ama oyundan keyif aldığını gördüğümüz herkes bağımsız ve özgürce rol yaparak alıyor bunu. Karaktere bürünerek, gemisini önemseyerek, şarkılar söyleyerek, şaklabanlıklar yaparak, gerektiğinde hırslı da olarak. Bir kere limandan çıktılar mı kendi maceralarını yazan insanlar, SoT'de cidden güzel şeyler bulabiliyor.

TUHAF ŞEYLER

Keşke buraya gördüğüm herşeyiyazabilseydim,ama ben bile buradaki sandıkların hepsini göremedim. İskeletlerse burnumdan getirdi,buyurunsınıflandıralım her şeyi:

İSKELETLER: Bitki kaplı, gölge temalı, son olarak metal kaplı iskeletler var oyunda. Bitki kaplı olanları kuru yerde tutmalısınız, metal olanı suya sokarsanız paslanıyor ve daha kolay ölüyor, gölge temalı olanlarsa ya güneş ışığında ya da fenerinizin ışığında sersemlemeli ki vurabilesiniz.

SANDIKLAR: En ünlüsü salya sümük ağlayan sandık. Ağladıkça geminizi su dolduruyor, bu da batmanıza neden oluyor. Birden çok kişiyseniz birisi eline alıp geminin yan merdiveninden suya girebilir, bu şekilde taşınabiliyor. Kovayla üstüne su atabilirsiniz, ya da kimi şarkıları duyduğunda ağlaması diniyor. Diğer bir sandıksa aldığınız anda sizi sarhoş eden. Onu taşımak da ayrı bir dert. Mümkünse bir tayfa suratınıza kova kova su atsın.



Kendi başınıza bir dümene bir yelkene bir haritaya koşturup oynamak da mümkün ama ne anlamı var ki?







Güvertede muhabbet bile etmeyeceksek ne işimiz var burada?

diye ölünüp bitildiği, PUBG ve Fortnite'ın sonsuz övüldüğü bir dönemde bunun bir sorun olma sebebini anlayamıyorum bir türlü. O Battle Royale oyunlarında çok mu değişik bir içerik var mesela? Bu da onunla aşağı yukarı aynı mantık işte; oyuna girerken o zamana kadar elde etmiş olduğunuz kozmetikleri yanınızda götürüyorsunuz; her açtığınız seans yepyeni bir başlangıç, taze bir macera ondan sonra… Amacınız eğlenmek, keyifli vakit geçirmekse onu fazla fazla verdiğinden emin olabilirsiniz SoT'nin. Ha, gerçi çabalarınızı komple boşa sayıyor da değil bir yandan, onu anlatması için dümeni tekrar Sarp'a devrediyorum. - Can)

SoT'de itibarın elbet bir sonucu var. Her fraksiyonda 50. seviye olduğunuzda Legendary (Efsanevi) bir korsan oluyorsunuz. O zaman geminize isim veriyor, detaylı bir kişiselleştirmeden geçiriyorsunuz. Kendi "Kara İnci"niz o zaman oluyor yani. Ama bu da, diğer tüm satın alabileceğiniz ürünler de safi kozmetik. Tüm bu mekanikler ışığında oyunun görev sistemine bakıp "bunu tekrar tekrar yapmak çok sıkıcı, bu oyun çok tekdüze" demek bana inanılmaz garip geliyor. Çünkü uzun yıllardan sonra ilk kez (ki en yakın hafızam *Star Wars Galaxies*'dir, bir de okuduğum *A Tale in the Desert*) bir oyun dünyasında kendime bir yer bulmak için günlerce karakter kasmak zorunda değilim. Zaten bir yerim var ve ben burada eğlenmeye geldim! *Sea of Thieves* bunu sağlayan bir oyun işte.

Güvenilir bir tayfa grubuyla saatlerce eğlenebilirsiniz oyunda. Bu tek seferlik bir şey de değil üstelik. Bir oturumum 14 saate yakın sürdü mesela. Yani 2-3 saat oynanıp yazılmış bir inceleme değil bu, bilesiniz. Ben 30 saati devirdim, Can'sa benden biraz daha fazla oynadı tahminen. Başkalarıyla da oynadık, yalnız da oynadık, birlikte de oynadık. Öncesinde betada da oynadık, Can galiba alfada da oynadı. Ve tüm bunların ardından "hâlâ" eğlenebildiğimi söyleyebilirim size.

(Son iki Gamescom'dur oyunun fuarda oynatılan sürümlerini oynadım; betadaysa dokuz saat sırf yayın yapmışım -ki normal oynama sürem ondan daha fazla. Bir o kadar da oyun çıktıktan sonra oynadım, hâlâ çok eğleniyorum. - Can)

Bir kere görsel olarak *SoT*'in sunacak çok şeyi var. Karakter tasarımları elbette subjektiftir, ama denizlerin, gemilerin ve gökyüzünün hakkını herkes verecektir tahminimce. *SoT*'de denizlerde olmak bambaşka duygular yaşatıyor insana. VR'la oynasam kusacağıma emin gibiyim, çünkü fırtınalara yaklaşırken dalgalarda bazen düşer gibi hissediyorum oyunda. Tabii denizlerin macerasına sesler de eşlik ediyor. Geminin ahşaplarının gıcırdayışı, zorlandığı yerlerde gelen tok sesler, kısaca ses mühendisliği bir harika. Görevler bir yana, yapısal olarak çok güçlü bir oyun *SoT*. Intel'in dâhili ekran kartında bile çalışabilen ama muazzam görsellik de ortaya koyabilen bir oyun. Fırtınalara girdiğinizde dümenin delirdiği, pusulanın koyverip gittiği, çatırdadığında su alan gemilerin olduğu bir oyun. O suyu kovayla dışarı atmanız gereken, benzer şekilde yağmurda alt güverteleri denetlemeniz gereken bir oyun. Ya da gemi alttan vurulunca doğrudan su almasına rağmen ortadan vurulduğunda ancak dalga boyu yeterse suyun içeri giriyor olması gibi detayları var. Mini harita yok, ama iki geminin de dümencinin haritaya rahat ulaşabileceği yapıları var. Arayüz sade ama bir o kadar da kolay anlaşılır.



Müzikleri sınırlı ama zaten müzikler tayfa çalmaya başladığı an senkronize olan enstrümanlarla oluşuyor. Şarkılar söylüyorsunuz, çanaklıktaki (gözcü yeri) kişi gemi gördüğünde bağırıyor, bir anda eğlence, yerini herkesin görevini yaptığı bir ortama bırakıyor. Dümende biri, yelkenlerde ikisi, düşmanı gözleyense tepede hâlâ. Rüzgârı tartıyor, çevreyi inceliyor, macerada saatler kat ediyorsunuz işte. Arada gökte bir kurukafa parlıyor, iskeletlerin dalga dalga geldiği ve ganimetin de bir o kadar bol olduğu kaleleri işgal etmeye yönleniyorsunuz. Öğrenene kadar daha yaklaşamadan geminiz batıyor. Ama öğrendikçe oradan kaldırdığınız kemikli sandıkları götürürken stres yerini denizin huzuruna ve sakinliğine bırakıyor.

ZEVK ALMAK İZİNLİ Mİ?

Bu anlattıklarım size eğlenceli gelmiyorsa *SoT* size göre değil demektir. *SoT* daha çok oyuncuya farklı mekanikler vererek onun istediği gibi rol yapmasını sağlayan bir oyun gibi. Oyunculardan bunları yaratıcı şekillerde kullanılmasını bekliyor. "X"e basarak kombo yapılmıyor bu oyunda ama sarhoş olduktan sonra kustuğunuz kovayı düşmanı kör etmek için kullanabiliyorsunuz mesela. Ya da yılan kafesiyle bir yılan yakalayıp ganimetlerinizi koruması için dikebiliyorsunuz. Gemi bordalarken barut fıçısını kapıp geminin aşağısına götürüp patlatabilirsiniz, ya da sizi takip eden gemi çarpıp patlasın diye arkadan suya bırakabilirsiniz. Bakın belki bir eksi; bunların hiçbirini oyun size anlatmıyor. Gemi kullanmayı da anlatmıyor mesela, düzgün bir tutorial yok. Benzer şekilde oyunda temel dövüş mekaniklerini gören (ve elle tutulur gelişme olmadığına kızan) birçok kişi tüm sistemi gördükleri kadar sanıyor.

Oyunda "dodge" var mesela, doğru zamanda "parry" yaparsanız karşı taraf geri sekip kısa bir an saldırı yapamıyor. Üç farklı silah sınıfının zarar ve menzil farkları var. Evet, uzun vadede zarar aynı kalıyor ama bu bir eksik değil. Bu bir tasarım kararı. Neredeyse 30 yıldır on binlerce oyunda örneği görülen bir mekaniği birileri oyuna koymayı "unutmuş" olamaz, öyle değil mi?

Eksiklere girmişken devam edelim hadi. Oyunda PvP yapılamayan yer yok. Her yer mubah. Bu da ittifak kurmayı zorlaştırıyor. Kraken'la dövüşmek için el birliği şart mesela ama kim başkasını görse top atışına başlıyor resmen. Ayrıca oyundaki tüm insan grubu oyunculardan ve outpost'lardaki NPC'lerden ibaret. Hiç yaşam yok, Tortuga'vari bir ruh yok oyunda. Sunucular 6-8 civarında tayfa barındırıyor bu arada, yani 4+4 = 8 arkadaş iki gemi oyuna dalmak yerine müttefiki o sunucu içerisinde bulmalısınız. PvP'siz alan bu nedenle önemli. Daha büyük bir eksiklikse drop in/out'un olmaması. Oyundasınız, görev yapıyorsunuz, 5 dakika sonra bir arkadaşınız geldiğinde onu ekibe alamıyorsunuz. Ana menüye dönüp tekrar girmelisiniz.

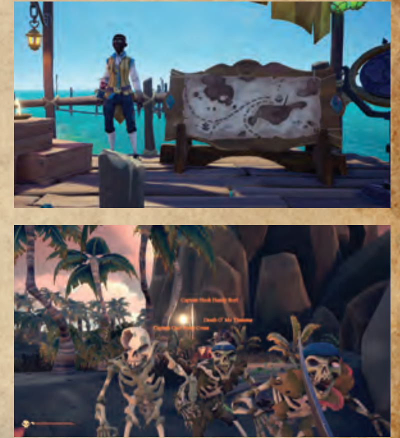
(Order of Souls'dan denk gelen dört kaptan öldürmeli görevi Sarp'ı çağırabilsem muhtemelen çok da kolay yapacaktım. Yarım saatimi aldı tek başıma yapmak; bunu gerçekten bir an önce çözmeleri lazım. - Can)

DAHA ÇOK GANİMET, DAHA ÇOK MACERA

Yapısal başarı sadece teknik anlamda değil *SoT*'de bu arada. Mesela sualtında eski medeniyetlere dair izler var.




Sualtı keşif yapmak için harika bir gün!


Korsanlık dünyanın halen geçerli problemlerinden biriyken fantazya muamelesi görmesi bir başarı.

Rol yapma öğelerini o kadar iyi kullanıyor ki standart tuş kombinasyonlarını tanımıyor oyun.



RAKİPLER

Sea of Thieves'i WoW'la ya da başka bir DVO'yla kıyaslamak çok anlamsız. Çünkü içerik ve sistemi çok farklı. Alternatif olarak bir MOBA da değil SoT. GTA Online'la çok kıyaslanıyor, ki ilk günlerinde GTA Online'a sunucular izin verdikçe girip çabalayan biri olarak SoT'nin daha iyi durumda olduğunu söyleyebilirim. GTA Online soygunlar gelene kadar hem teknik, hem de içerik anlamında felaketti. O nedenle düzgün bir rakip bile değil. Ayrıca Rockstar'ın çalışan sayısı ve GTA 5'in bütçesi de bambaşka bir konu. SoT'yle kıyaslanabilecek oyunlar ancak Astroneer gibi keşfetmeye yönelik yapımlar olabilir. Procedural yerine elle inşa edilen bir haritası olduğundan SoT'nin daha özenli olduğu da bir gerçek. Yine de pahalı olduğu örneklenen oyunların erken erişim olmasından anlaşılabilir. 230 TL can acıtıyor cidden. Ama Xbox Game Pass var, Can detaylarını yazıda anlattı zaten.

Sea of Thieves



KAPTANIN SEYİR DEFTERİ

24 Mart, Saat 11:33

Hava açık, rüzgâr arkamızda; korsan olmak için güzel bir gün. Dünkü maceralarımızın ganimeti büyük oldu. Bugünse gözümüzü daha da büyük hazinelere dikmiş durumdayız. Bu sefer tayfamız o kadar büyük değil gerçi; o yüzden kalyon yerine şalopayla demir alıyoruz Sarp'la birlikte limandan.

12:00

Dümeni kuzeydoğuya kırıyoruz. Ruhlar Tarikatı'nın başına ödül koyduğu birkaç iskelet kaptanı avlıyoruz. Deniz nispeten sakin; etrafta başka korsan görmüyoruz.

13:42

Ruhlar Tarikatı ve Altın İstifçileri'yle aramız bayağı iyi. Tüccarlar Loncası'yla daha o kadar samimi değiliz. Yolda karşımıza çıkan batıklardan birinde bulduğumuz nadir baharatlara çok iyi fiyat biçtiler ama, cebimiz biraz para gördü.

14:16

Yoldaki limanlardan birinde tayfamıza katılmak isteyenlerle karşılaştık. Şalopayı bırakıp kalyona geçmeyi düşünüyoruz. Yine de önce elimizdeki işleri halletmeye çalışıyoruz, nedense gemimizi değiştirip tekrar toplandığımızda eldeki haritalar birden yok oluyor çünkü.

16:30

Kalyona geçişimiz beklediğimizden uzun sürdü. Elimizdeki haritaları bitirmeye çalışırken bir şişenin içinden yeni bir harita daha bulduk; o da bizi bambaşka maceralara götürdü. Pişman değiliz ama, denizi bir uçtan bir uca geçmek ve fırtınalara göğüs germek eğlenceliydi. En azından benim için. Ne zaman "Ufukta fırtına var!" desem Sarp'ın suratının sararmaya başladığını fark ettim.

18:11

Başka bir kalyonla karşılaştık! Üzerimize biraz ani çöküp hazırlıksız yakaladılar bizi. Hazinelerimize el koydular mı koymadılar mı emin değiliz. Yeni bir gemi kapıp en son battığımız noktaya hızla geri gitmeye çalışıyoruz...

18:24

Adaya geri vardık ancak hazinemizden yana iz yok. Adada yarım kalmış görevimizi tamamlayıp eldekileri teslim edeceğiz mecburen. Tayfanın morali düşük...

18:29

Gemide bıraktığımız Emir gözcü kulesinden yakındaki başka bir adada bir gemi olduğunu gördü! Sanırım bizi batıran ve hazinemizi çalan ekip bu!

18:33

Hemen demir alıp rakip tayfa adadayken saldırıya geçtik. Sarp'la ikimiz kendimizi gemilerine fırlatıp ne bulursak çalıp suya attık. Pahada onların bizden çaldıklarından fazlasını onlara ödetmiş olduk!

21:40

Limana demir attık, bütün tayfa feci şekilde bitkin durumda. Saatlerdir bizi batıran o gemiyle savaşıyoruz. Bir biz onlardan çalıyoruz, bir onlar bizden çalıyor. Arada birbirimizi kaybediyoruz; tam limana yanaştığımız ve eldeki hazineleri teslim edeceğimiz sırada yine ortaya çıkıp saldırıyorlar. Sonra biz onlara aynısını yapıyoruz! Sanırım şu son 5 saattir tek bir hazine bile teslim edemedik; ama yaşadığımız maceralar ve bu yolculuğun anısı zaten parayla pulla ölçülemeyecek kadar kıymetli oldu.

21:44

Yarın gün ağarırken tekrar demir alacağız; bu sefer Kraken'a rastlamayı umuyoruz...





Can? Gemiyi terk etmek yakışıyor mu?

Su üstündeyse üç farklı bölge, üç farklı renk paleti, üç farklı tasarım çizgisi var. The Shores of Plenty'de palmiye ağaçları ve beyaz kumlar, The Wilds'daysa genelde fırtına, pis sular ve korkutucu adalar karşılıyor sizi. "Hepsi birbirinin aynı adalar" diyen herkesi şöyle bir gezmeye davet ediyorum oyunda. Kraken's Fall'da ya da Devil's Ridge'de gezindikten sonra kendimi özellikle batıya, Sea Dog's Rest'e atarım ben sıkça.

Rare'ın oyun çıkmadan önce balıkçılık ya da deniz hayvanları avlama gibi mekanikler üstünde çalıştığını açıklaması, oyundaki adaların zamanla batıp yenilerinin çıkabileceği, Merchant's Alliance NPC'lerinin Kraken ve dev köpekbalığı avlarından bahsetmeleriyse hep iyiye işaret. Genel olarak gözden kaçan bir şey var ki; *Sea of Thieves*'in oynadığım saatler boyunca ne çöktüğü, ne ciddi bir bug'a girdiği, ne de tıkanıp kaldığı. 2018'de "Game-as-a-service" mantığından bağımsız çevrimiçi oyun görmek mümkün değil artık. Rakiplerle karşılaştırmak yanlış değil ama Rare'ın da 100 ilâ 200 arasında çalışanı olan ve AAA stüdyolara göre gerçekten "küçük" diyebileceğimiz bir ekibi var. Ortaya çıkan ürünün eksikleri elbette var, ama *SoT* gerçekten başka bir oyuncu yelpazesi için var. Kaşıkla görevleri ağzına sokulsun istemeyen, oyunlarda kazanıp kazanmadığını sayısal değerler yerine niteliksel bir şekilde anlamak isteyen oyuncu ruhu için *SoT*. Acımasız, zorlu, çoğu zaman karşılığını iyi vermeyen bir oyun hatta. Güllük gülistanlık da değil yani. Bugün *SoT*'de benim Level 140, 64586456 dmg vuran bilmemne achievement'lı bir Priest'ım yok belki ama oynadığım saatler için muazzam güzel anılarım var. "Hangisini tercih edersin?" diye sorarsanız, ben hâlâ *Sea of Thieves*'in kısayoluna tıklıyorum. Cevap bellidir herhalde?

(Bütün bunlara rağmen oyunun size hitap edip etmediğinden hâlâ emin değilseniz kendiniz de deneyip görebilirsiniz ki muhtemelen en doğru kararı almanızı sağlayacak olan bu yol olacaktır. Xbox Game Pass, içerisine dahil olan 100'den fazla oyunu aylık 30 TL'lik bir ücretle oynamanızı sağlayan bir abonelik sistemi ve bu sisteme çıktığı günden beri Sea of Thieves de dâhil. İşin daha güzel yanıysa bu Game Pass'in 14 günlük bedava deneme sürümü olması. Kısacası deneme sürümünü alıp, 14 gün boyunca Sea of Thieves'i bedavaya oynayıp eğer sizi sarmazsa sonrasında bırakmanız mümkün. Adında Xbox olduğuna bakmayın bu arada, PC için de gayet çalışıyor bu sistem. - Can)



- Müthiş deniz mekanikleri
- Fast travel olmaması
- Rare'ın oyuncularla ilişkisi
- Dünyayı yaratırken gösterilmiş özen
- Aylık ücreti olmadan sürekli güncellenecek



- Korsan kişiselleştirme zayıf
- Kozmetik eşyalar artmalı
- Drop in/out yok
- PvP'siz ittifak alanı lazım
- Görevlerin itibara göre ödülleri dengesiz

7+

SON KARAR

Sea of Thieves farklı bir dönemin, farklı bir algının oyunu. Takım olmayı sevenler kesin oynamalı.

TÜR: Aksiyon / Macera **YAPIM:** Rare **DAĞITIM:** Microsoft **DİJİTAL İNDİRME:** 230 TL (XBL) 30 TL/aylık (Game Pass ile) **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: maps.seaofthieves.rarethief.com



○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIMCI:** Epic Games ○ **YAYINCI:** Epic Games, Apple ○ **DİJİTAL İNDİRME:** Bedava (PC), Davet ile (iOS)
○ **DAHASI İÇİN:** epicgames.com/fortnite/tr/mobile/ios

Fortnite'ın grafik stili kadar Unreal motoru da mobil platformlara mükemmel bir uyum gösteriyor.





FORTNITE MOBILE



Oynanabilir mi, oynanmalı mı?

SARP KÜRKCÜ

Fortnite'ın Battle Royale modunun ne olduğunu anlatmaya kalksam biraz komik kaçar değil mi? O nedenle burada önceliğim, bu işin mobil cihazlarda nasıl çözüldüğünü anlatmak olacak. Eğer iPhone 6s ya da iPad Mini 4 ve üstü bir iOS cihaza sahipseniz, siz de bu Fortnite'ı sonunda kırda bayırda oynayabileceksiniz. Fırsat çekici, ama uygulama o kadar iyi mi?

6s sınırlaması birçoklarının sinirini bozuyor aslında, ki benim de oyunu iPhone 8 Plus ve iPad Pro 2. nesilde test etmiş olmamın da çok büyük bir yardımı dokunmayacak çoğunluğa. Çünkü birinde A11 Fusion, diğerinde ise A10 çipi varken zaten performans anlamında bir sıkıntı yaşayacağımı düşünmüyordum. Benim sıkıntım kontrollerde oldu, ama bunun suçlusu da benim. Mobil dünyanın çok da gediklisi sayılmam çünkü.

Epic işler

Ortada zor bir şey de yok, uzun zamandır standart olmuş sol baş parmakla karakteri hareket ettir, sağ baş parmakla da etrafa bakınıp genelde saldır yapısı korunuyor Fortnite'ta. Not düşülebilecek bir faktör, sol tarafta da saldırı tuşunun bulunması, böylelikle koşmayı otomatiğe almışken sağ elle hedef alabiliyor, sol elle de saldırabiliyorsunuz. Genel ekipman seçkisiyse yine standart şekilde ortaya yerleştirilmiş durumda. Oyunun en ciddi eklemesi, çevrenizdeki sesleri karakterinizin çevresinde dairesel olarak gösteriyor olması. Mobil oyuncuların sessiz oynama ihtimali adına güzel bir detay.

Oyunu iki cihazda da oynarken mobil bir sistemde nelerin başarıldığına bir kez daha hayret etmekten alamadım kendimi. Zaten LumaFusion gibi video programlarında muazzam sonuçlar aldığım için iOS'ta kaynak yönetimini sık sık överim. Ama Epic'in oyun motoru geliştiricisi olarak Fortnite'ta yaptıklarına şapka çıkarmak lazım. Evet, ışık kaynakları ciddi şekilde az, evet iç/dış ortam çoğunlukla birbirinin aynısı gibi gözüküyor. Draw Distance falan biraz düşük. Ama ne iPhone'da, ne de iPad'de can sıkıcı bir yükleme ekranı ya da performans sorunuyla karşılaştım. Üstelik uzaktaki düşmanların hareketlerini ekran boyutu elverdikçe de rahatça seçebildim.

iPhone'la oynarken, ellerim her türlü kontrole rahatlıkla ulaştı. Plus modelinde bile ekranı biraz küçük değerlendiriyorum yalnız, uzaktaki düşmanları seçmek zor olabiliyor. O nedenle normal telefonlarda nasıl olur, biraz gözüm korkuyor açıkçası. Hiçbir maçta çok uzun süre dayanamasam da birkaç skor almayı başardım. Zaten hedef desteği var, oyunun Türkçe menüsünde her şeyi rahatça çözüp ayarlayabiliyorsunuz kendinize göre.

Ama asıl mevzu iPad'de. Elimdeki cihaz 12,9 inç, 2. nesil ve yaklaşık 13 inçlik bu ekranda Fortnite oynamak hem zor, hem kolay. Ekran oranının ve kontrol şemasının telefonlar için yapıldığı aşikâr ama özellikle iPad'de Bluetooth'la bağlanan bir kontrolörle oynama düşüncesi bile cezbediyor beni. Yani düşünün, bilgisayardan hafif (ama yüksek performanslı ve powerbank'le şarj edilebilen) bir cihazla gezip istediğiniz yerde Fortnite ya da dengi oyun oynayabileceksiniz. Nintendo Switch'in cazibesini sunuyor aslında, en net kıyaslama bu olabilir. Normal ekran kontrollerindeyse sağ elde işaret parmağıyla müdahale edebiliyorsunuz oyuna ki, cep telefonundan çok daha farklı bir kontrol alışkanlığı sunuyor. Denemeden anlamak zor ama ben bu şekilde daha oyuna hâkim hissettim.

Fortnite'ın ya da yine Unreal Engine'le üretilmiş diğer mobil oyunların bugün itibariyle önemleri tekil başarıları değil aslında. Mobil dünyada nasıl bir performans eğrisine çıkılabileceğini gösteriyorlar. Hem Unreal, hem de Unity, GDC 2018'deki konuşmalarında mobilin öneminden ve o tarafa yapılan ciddi yatırımlardan bahsettiler. O nedenle Fortnite'ı sevmek, Battle Royale oyunlara bayılmak ya da tam tersi istikamette olmaktan bağımsız da bakmak gerekli duruma. İki cihazım da alev alev yanmadı, iki cihazımın pilleri de tükenmedi, lag'vari takılmalar dışında bir sorun görmedim. Battle Royale tarzını benimsememiş ben bile, burada takdir edecek şeyler bulabiliyorsam mobilde Fortnite'ın kötü bir fikir olmadığı da bilinen bir diğer gerçek sayılabilir artık.

PC'CİLERDEN KAÇININ!

Oyunun eşleştirme sisteminde PC oyuncularından ayrı kalmayı seçebiliyorsunuz. Ki bu, biraz sizin tercihiniz. Çünkü oyunu fazla zor oynamaya dönüyor. Zaten Fortnite'a dair en ciddi eleştiri herhalde iki platformun kontrol performansı olarak farklı olmasından gelir. E ama zaten eş olmasını bekleyen var mıydı, orasını bilemiyorum.



- Performans
- Gelecek için sunduğu ihtimaller
- Pili sömürmüyor
- Oyuncu eşleştirme çok hızlı

–

- Işıklandırmalar
- Kontrol PC'den kötü (Hadi canım!)
- iPad'de klavye WASD desteği yok
- iPhone 6'da yok

SON KARAR

Fortnite aynı Fortnite, o nedenle Epic Games'e oyunu mobile bu kadar güzel güzel optimize ettikleri için tebrik.

O **TÜR:** Strateji O **YAPIM:** Subset Games O **DAĞITIM:** Subset Games O **DİJİTAL FİYATI:** 25 TL (Steam) O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-itb



Küçük dünyasına sığmayan büyüklükte bir oyun Into the Breach.



INTO THE BREACH

Işınlanmalar, robotlar, bir şeyler...

BUĞRA ÖZKAN

Tabii böyle deyince insan son teknolojik tekniklerle bezenmiş, görülmemiş senaryolarla yoğurulmuş, ses getirecek bir yapım falan bekliyor. İsmi de havalı zaten, sanıyorsunuz ki oyuna girdiğiniz an, bitirene kadar çıkamayacaksınız. Öyle değil ama.

Detay versen?

Vereyim. *Into the Breach*, *FTL*'in geliştiricilerinin elinden çıkmış, tek cümlelik senaryo gereği fazlasıyla Pacific Rim filmini hatırlatan, pikselli bir yapım. Bölümleri geçerek açabileceğiniz 27 farklı robotun 3 tanesini kullanarak şehirden şehire atlıyor ve karşınıza çıkan "Vek", yani uzaylı tehdidini yok etmeye çalışıyorsunuz. Paralı asker değilsiniz, dünyanın kurtarıcısısınız. Ne zaman bir uzaylı tehdidi olsa kafasına şaplağı indirmek için dünya yörüngesinde dolanıp, farklı zaman dilimlerine ışınlanıyorsunuz. Nihai amacınız, bu uzaylıların evi-barkı neredeyse onu bulmak ve yok etmek.

Into the Breach'de sıra tabanlı ilerleyen savaş sisteminin satranç oyununa dönüşmesi çok uzun sürmüyor. Sahip olduğunuz robotların kendine özgü hareket biçimleri, ateş etme ya da uzaylıları itip-kakma mekanizmaları var. İlk bölümlerde gözlemlenen bu durum, ilerleyen bölümlerde daha karmaşık durumlardan çıkma çabalarınızın tanımı oluyor. 24 robotla sahip olduğunuz seçeneklerin ya da kombinasyonların sayısı şaşırtıyor.

Yine de buradan oyunun bağımlılık yaptığını, *FTL* gibi hayatta kalmanın zor olduğu bir oyun olduğu fikrini çıkarmayın. Eğer acele etmez ve hamlelerinizi yeterince düşünürseniz, ikincil görevlerden elde edeceğiniz reaktörlerle robotlarınızın özelliklerini geliştirebilir ve düzgün robot kombinasyonlarıyla bölümleri rahatça geçebilirsiniz. Robotları kullanacak pilotlara da dikkat etmeniz gerek, her pilotun kendine özgü yetenekleri var ve kullandığı robotla uyuşması size epey yardımcı oluyor. Ve tabii ki burada da bitmiyor. Robotlara "parça" olarak eklediğiniz pasif yetenekler de var. Bunlar pilotları hayatta da tutabilir, tüm robotlara ekstra sağlık da verebilir. Nerede kullandığınıza yine dikkat edin.

Haritalar rastgele üretiliyor. Bir kez oynadığınız haritayı yeniden oynayamıyorsunuz. Tasarımı gereği farklı zaman dilimlerine ışınlandığınızdan, her seferinde başka haritalarla oynuyorsunuz. Bu haritaların her birinde olmasa da, kimilerinde etkileşime geçebileceğiniz engeller var. Örneğin, bir barajı patlatıp, araya sıvı bir set çekebilirsiniz.

Olmamış mı?

Olmuş mu? Sanki. Belki.

Böylesi ufak bir oyundan çıkan bu denli zenginlik insanı şaşırtıyor. Alışmanız zaman alıyor. Ancak tüm bu zenginlikleri biraz da olsa karartan bir şey var: Tekrar. Her ne kadar rastgele üretilen haritalarla oynasanız, ince düşünülmüş yetenekler ya da robot farklılıklarıyla zaman geçirseniz de temelde hep aynı şeyi yapıyorsunuz. Haritaların küçüklüğü, eğer farklı bir robot açamadıysanız aynı robotlarla debelenip durmanız, çok farklılığı olmayan uzaylı hareketleri, yapay zekânın tahmin edilebilirliği biraz can sıkıyor ve tekrarlı hale getiriyor oynanışı. Sıra tabanlı savaş sistemine farklı bir soluk getirmiş olabilir ama bu devrim niteliğinde değil. Yine de bu, oyundan keyif almayacağınız anlamına gelmiyor.





- İnce düşünülen yetenekler
- Haritaların rastgele üretilmesi
- Farklı robotlar farklı oynanışlara sahip
- Grafikler



- Çabuk tekrarlı hale gelebilir
- Yapay zekânın tahmin edilebilirliği

6

SON KARAR

Harika detaylarla bezenmiş ancak ya kendi yapısının sınırlı olmasından ya da başka sebeplerden ötürü mükemmel bir şekilde ortaya konamamış.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Capcom ○ **DAĞITIM:** Capcom ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Steam, PSN, XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+
○ **DAHASI İÇİN:** devilmaycry.wikia.com

DEVIL MAY CRY - HD COLLECTION

Thor'da Mjolnir varsa Dante'de Nevan var!

ONUR KAYA

Bundan şöyle bir 13 sene önce, daha bilgisayar oyunlarıyla yeni tanışmışken, konsollara çıktığını görüp de karşısında salya akıttığım bir oyun vardı: *Devil May Cry 3*. Çok geçmeden seri tarihinde bir ilk olarak PC'ye de çıktı bu şaheser ve açıkçası şu gün zor oyun gördüğüm yere kafam önümde koşmamın yegane sebebi kendisiydi. Cerberus bana Stockholm Sendromu benzeri bir travma yaşatmıştı, kolay oyun sevmiyordum artık! Oyunun PC versiyonunun konsola ilk çıkan halinden kolay olduğunu düşününce, PS2'de oynasam bugün nasıl bir insan olurdum merak etmiyor değilim. Şaka maka herkes için travmaydı *DMC3*; muhteşem ara sahnelerde o kadar kolay iblis kesiyordu ki Dante, oyunda zorlanmayı hem buna kıyasla, hem de daha fazla ara sahne izlemek istediğinizden kendinize yediremiyordunuz!

Serinin gediklilerine duyuru!

Bugün burada olmamın sebebiyse 13 senelik bu travmama geri dönüş yolum, bir başka Remaster vakası, yani *DMC - HD Collection*! İsim fazla mı tanıdık geliyor? Yanlışınız yok çünkü bundan birkaç sene önce, önceki nesil konsollara çıktı bu paketin birebir aynısı. Kendisi *DMC, DMC2* ve *DMC3 Special Edition* oyunlarını, biraz daha yüksek çözünürlüklü ama fazla da üzerine emek harcanmamış halleriyle içeriyor ve mevcut nesil konsollara hâlihazırdaki içeriğine en ufak bir şey eklemeden geliyor ki bu biraz garip. PS3 versiyonu *DMC4*'ün ne standart ne de "Special" versiyonunu içermiyordu (ki *DMC4 SE*'nin sadece mevcut nesle çıktığını düşününce bu normal) evet ama insan en azından uydurma yeni bir zorluk seviyesi ve yeni kostüm falan koymalarını bekliyor açıkçası. *DMC4*'le gelen, ekrana zibilyon yaratığın doluştuğu "Legendary Dark Knight" zorluğunu daha eski oyunlara olmasa bile, *4*'le neredeyse birebir aynı mekaniklere sahip *3* için uyarlama çabasına girebilirlermiş. Paketin eski nesil versiyonu 720p çözünürlükte çalışıyordu, bu 1080p çözünürlükte çalışıyor. Ayrıca yükleme süreleri de önceki süreme kıyasla yok gibi bir şey. Bunlar dışında bir fark yok. Bu da demek oluyor ki, önceki paketi oynadıysanız ve serinin her şeyini almaya kafaya takmış biri değilseniz size hiçbir şey vaat etmiyor yeni versiyon. Ara sahnelerin hâlâ düşük çözünürlükte olmasıysa biraz ayıp olmuş.

(Not: Bize konsol için inceleme kodu yollandığından PC versiyonuna göz atamadım ancak bu yeniden piyasaya sürme sürecinde önemli olan sürüm bir yerde o. Çünkü HD Collection'ın PC'ye çıkması sayesinde DMC ve DMC2 ilk defa PC'de oynanabilir oldu. Yorumlardan anladığım kadarıyla DMC3 portundaki problemler de çözülmüş, yani sıkı bir PC oyuncusu olup seriye adım atmak istiyorsanız HD Collection'dan girin.)

Yeni tayfa, yaklaşın yamacıma!

Seriye yeni başlayacaklar için oyunları ufak ufak tanıtacak olursam;

İlk oyun, serinin bu kadar klasikleşmiş olmasında en çok payı olan ama öte yandan en temel, en basit mekanikleri barındıran yapım. Eğer *DMC* serisini tanımak amacıyla, kronolojik sırayla giriş yaparsanız mekanikleri eskimiş bulmanız işten bile değil. Kombolar günümüzde görmeye alıştığımız bir aksiyon oyununda bulunanlar kadar çeşitli ve havalı değil ancak oyunun atmosferini takdir etmeniz ve ondan keyif almanız kuvvetle muhtemel. *Ninja Gaiden* ve *God of War* gibi klasiklerin öykündüğü oyundu bir dönemler.

DMC2, serinin dip noktası olarak stüdyo değişikliğinin bir seriyi ne kadar vurabileceğinin bir kanıtı. Hiçbir noktasıyla öne çıktığı söylenemez.

DMC3, şu üç oyun içinde en iyisi ve tekrar oynanabilirliği en yüksek olan bu. Ara sahnelerini izlemek büyük bir keyif, Dante olmak bir ayrıcalık ve dövüş mekanikleri şu gün bile eski hissettirmiyor. Dante'den daha karizmatik tek karakter olan, ikiz kardeşi Vergil'ın çıktığı oyun. Serinin silah ve stil çeşitliliğinde alıp başını gittiği oyun. Diğer ikisini eskimiş bile bulsanız bundan keyif alacağınıza eminim.

Nihayetinde *DMC - HD Collection*, sadece ve sadece seriyi oynamamış olanlar için bir şey ifade eden ve muhtemelen *DMC5* duyurusu öncesinde piyasaya serinin varlığını hatırlatmak için piyasaya sürülen, fiyat performans olarak uygun bir paket, o kadar.



HD sürümlerinin ikinci nesil HD sürümleri de gelmeye başladığına göre biz artık kaçsak mı?



+
- Yükleme süreleri varoluştan silinmiş
- Çözünürlük bir tık daha yüksek

−
- Sıfır ekleme, sıfır çaba

6

SON KARAR

Seriye güncel atlama noktası olmanın ötesinde bir olayı yok.

○ **TÜR:** JRYO ○ **YAPIM:** Square Enix ○ **DAĞITIM:** Square Enix / Aral ○ **KUTULU FİYATI:** 280 TL (Royal Ed. - PS4, X-One)
○ **DİJİTAL FİYATI:** 172 TL (Kinguin), 179 TL (Steam), 149 TL (Royal Ed. - PS4, X-One) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-ffxv



Altissia'yı bir de PC'nin gücüyle turlamak harika bir şey.

FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION



Işığın dönüşünü bir de böyle görün

TARIK KAPLAN

2016'da PS4 için çıktığında geneli iyi yorumlar alsa da hemen herkesin *FFXV* hakkında bir eleştirisi vardı: Oyun eksikti. Teknik olarak değil, aslında dünyasının ne kadar şahane olduğunu eminim daha önce bir yerlerde duymuşsunuzdur. Ya da ana karakterlerin genel önyargının aksine ne kadar iyi işlendiğinden ben de bahsedeceğim çünkü bahsetmeye değer bir iş var ortada. Eksik olan kısım hikâyenin anlatımındaydı; altı doldurulmamış yan karakterlerde, kesilmiş gibi görünen sahnelerde, bazı noktalarda hızlandırılmış gibi gelen akışta... *Windows Edition*, içinde barındırdığı 4 DLC ve yeni içeriklerle tüm bunları yapabildiği kadar kapatmış, *FFXV*'in şu ana kadarki en iyi versiyonu...

Öncelikle en önemli soruyu yanıtlayayım: Şu ana kadarki en düzgün *Final Fantasy* PC portuyla karşı karşıyayız. Ekran çözünürlüğünden en ufak grafik detaylarına, tuş atamalarından



Açık alanlarda savaşmak lazım. Ağaçların kamerayı kapatma sıkıntısı devam ediyor.





fare hassasiyetine ve tabii ki mod desteğine kadar her şey incelikle düşünülmüş, üzerine epey vakit harcanmış. PS4 Pro'da olduğundan bile çok daha iyi görünüyor oyun ki ben sadece High ayarlarda oynayabildim. Bunun yanı sıra NVidia Hairworks gibi PC'ye özel grafik geliştirmeleri de var ki, görselliği ekstra muhteşem hale getiriyorlar. Bilgisayarınız kaldırıyorsa 4K doku paketini de ayrıca indirebiliyorsunuz. Bunu kurulum dosyalarından ayırmaları 100 değil 70 GB civarı bir indirme yapmanızı yeterli kılıyor. 60 fps tutkunları da bayram edecek tabii, aksiyonu epey fark ettirmiş ekran yenilenme sıklığı.

Ana oyuna çok fazla yer ayırmayıp çoğunlukla DLC'lerden bahsedeceğim zira asıl farkı yaratan onlar. Gene de oraya geçmeden önce oyunun en güçlü yanlarına bir vurgu yapmak istiyorum. Öncelikle Eos, oyunun dünyası, mükemmel tasarlanmış. Kesinlikle boş hissettirmiyor, gereksiz geniş alanlar yok, yan görevlerle tıka basa da doldurulmamış. Canlı hissi vermeyi de gayet iyi başarıyor büyük şehirleri ve doğal yaşamıyla. Yan görevler çok ahım şahım olmasa da şu ana kadar gördüklerimizin en kötüsü de değil, yan oyunlar derseniz onlar felaket ama. Balık tutmak dışında zevk aldığım bir yan oyun olmadı sanırım. Savaş sistemi kalabalık alanlarda olmadığınızda %80 oranında iyi çalışıyor ve o zamanlarda gerçekten eğlenceli, gerçek zamanlı savaşa ilk defa geçildiği düşünülürse oldukça sağlam bir adım. *FFVII Remake*'de daha da geliştirilecektir diye tahmin ediyorum. Ağaçların arasında dövüşmemeye dikkat edin yeter.

Ana karakterler arasındaki ilişki şahane yansıtılmış bunun yanı sıra. Yolculuk atmosferini öyle güzel veriyor ki bazen hikâyeye devam etmek yerine orada burada oyalanmak isterken buldum kendimi. Arkada gerçekleşen trajik olayları bile etrafta okuduğunuz gazetelerden, radyolardan, NPC'lerden öğreniyorsunuz bu esnada. Hikâyenin çok iyi işlememe sebeplerinden biri de bu belki. Tabii bunun yanı sıra kesilmiş bölümler olduğu da ister istemez gözünüze çarpıyor ilerledikçe. İşte o bölümler, Gladiolus, Ignis ve Prompto'nun DLC'lerinde yaklaşık 1,5 saatlik bölümler halinde çıkıyor karşımıza. Bir de multiplayer eklentisi olan *Comrades* var tabii, ona da ayrıca değineceğim.

Oyunu nereden aldığınıza bağlı olarak verilen ufak hediyeler var bu arada. Steam'den alırsanız *Half-Life* kostümü, levye kullanabiliyorsunuz ve *Comrades* DLC'sinde kullanacağınız yeni eşyalar geliyor. Origin üzerinden alırsanız da *The Sims 4*'ün lama kostümünü giydirebiliyorsunuz Noctis'e. Giydirmek demişken, PC versiyonu birkaç yeni kıyafet seçeneği de sunuyor ama bana sorarsanız aralarında ciddiye alınacak hiçbir şey yok. Yani dünyaya ışığı getirecek olan kralın chocobo kostümü giyip etrafta dolaşması kadar kişiyi hikâyeden kopartacak ne var bilmiyorum. Belki yavuklusunun hayatı tehlikedeyken balık tutması olabilir… Ama yok, chocobo kostümü daha feci.

Windows sürümünün en büyük eklentilerinden biri yeni bir zindan olan Insomnia City Ruins. Oyunun son bölümlerine yeni sahneler ve savaşlar eklenmiş ayrıca, hızlandırılmış krallık kursu havasından biraz daha çıkmış bu sayede. Bir diğer yenilik kraliyet botumuzu gönlümüzce kullanma seçeneğimizin olması, Eos'un denizlerini de keşfetmek (Ignis dışında hâlâ yüzemesek de) yolculuk hissini daha da güçlendiriyor. FPS modu da savaşlarda kullanmazsanız epey güzel, Noctis'in gözünden dünyaya ve arkadaşlarınıza bakmak hoş bir atmosfer değişikliği yaratıyor. Özellikle ekran görüntüsü alırken sık sık kullandım bu modu. Ayarlara

HANGİ SIRAYLA YAŞANMALI?

Bir film, 6 bölüm anime, yan oyunlar ve DLC'ler derken FFXV'i hangi sırayla oynamak/izlemek gerektiği konusunda kafası karışanlar için olayların oluş sırasına göre (aşağı yukarı) bu listeyi takip edebilirsiniz. Ana oyunda Noctis'in yoldaşlarından ayrıldığı bazı anlar olacak ve geri döndüklerinde arada anlatılmamış bir şeylerin olduğunu hissedeceksiniz. Gerçekten de anlatılmamış şeyler var ve bunlar her bir ekip üyesinin kendi DLC'sinde yaşamanız için ayrılmış. Sonradan geri dönmek yerine her şeyi eş zamanlı ilerletmek isterseniz DLC'leri de ana hikâyenin arasına sokuşturabilirsiniz. Ama dikkat edin, DLC'ler sanki oyunu bitirmişsiniz gibi muamele ettiği için gelecekten de kesitler göreceksiniz bu sırayla gittiğinizde.

- Oyundan önce: **Brotherhood (Anime)**
- Oyundan önce: **Kralın Kılıcı (Film)**
- Ana oyunda 7. bölüm bittiğinde: **Episode Gladioulus**
- Ana oyunda 9. bölüm bittiğinde: **Episode Ignis**
- Ana oyunda 12. bölüm bittiğinde: **Episode Prompto**
- Ana hikâye bittiğinde: **Comrades**
- Ana hikâye bittiğinde: **New Game+**





Eos'ta yaşayanların umudu, iyi yürekliliğin ilk adresi, Noctis'in nişanlısı Lunafreya.



MOD DESTEĞİ ŞU ANDA PEK İYİ BİR SEVİYEDE DEĞİL AMA GELECEK GÜNLERDE DAHA GENİŞ MODLAR YAPMA İMKÂNI DA OLACAK DİYOR SQUARE ENIX.



falan girmeden kısa yol kullanarak modlar arası geçiş yapabilmek de epey pratik zaten. Ha bir de ekran görüntüsü demişken, Nvidia Ansel adlı şahane bir ekran görüntüsü alma aracımız var ki, bayağı turist ediyor insanı. Saçma sapan yerlerde durup doğru açıdan fotoğraf almak oyun süremin onda birine falan mal olmuştur sanırım.

Kraliyet eskortu

DLC'lerin her biri gayet eğlenceli olmasına karşın kısalar, onu bir aradan çıkaralım önce. Maksimum 1,5 saat harcarsınız her birine ama o saatlerde arada cevapsız kalan pek çok sorunun cevabını bulacağınızdan buna değiyor. Her bir DLC'de adını alan kişiyi yönetiyoruz ve hepsinin Noctis'e benzer olmasına rağmen belli oranda farklılaşan bir savaş stili var. Gladiolus koca kılıcıyla ağır hasar verip blok yaptıkça daha fazla hasar vermesini sağlayan rage barını dolduruyor örneğin. Prompto'nun bölümü tam bir shooter olmuş, *FF* oynadığınızı bile unutabilirsiniz. Etraftan silahlar toplayıp (ya da düşmanlarınızı gizlice öldürerek silahlarını alıp) vura vura ilerliyorsunuz kısaca. Ignis'se elemental güçlerini hançerlerine aktararak kralın gücünü en çok kullanan kişi. Bazen Noctis'ten bile daha zevkli oluyor oynaması. Ne anlatıyor peki bu DLC'ler?

Keyif kaçıran hiçbir ayrıntıya girmeden özetleyeyim de bir fikriniz olsun. Gladiolus'un DLC'si gayet basit, kendisi daha çok güç kazanmak için gayet iyi tanıdığımız kılıçların ustası Gilgamesh'in sınavına katılmak üzere bir zindana giriyor. Ona yol boyunca "Ölümsüz Cor" eşlik ettiğinden özellikle mola yerlerindeki sohbetlerde bu gizemli karakterin geçmişini de biraz daha öğreniyoruz. Yapmamız gereken şey zindanda ilerleyip küçük boss'ları geçerek son dövüşe ulaşmak ve Gilgamesh'i alt etmek. Kafa karıştıracak hiçbir şey yok burada.

Episode Prompto'da, Prompto 12. bölüm civarında gruptan ayrıldığı zaman Nifelheim'in terk edilmiş tesislerinden birinde geçiyor. Aranea'nın eşlik ettiği bölümde hem İmparatorluk'un hem de Prompto'nun geçmişi hakkında epey bir şey öğreniyoruz. Neredeyse tamamen uzaktan dövüş mantığına kurulu bölümde bir kara aracımız da var, onu geliştirip kullanıyor ve epey basit yan görevler de alabiliyoruz. Epey duygusal bir bölüm bu ve hikâyenin imparatorluk ayağındaki gizemleri kapatıyor.

Ignis bölümüyse Altissa'da, belki de hikâyenin en vurucu kısımlarından birini anlatıyor ve oynanması en elzem olan DLC de bu. Hakkında anlatılacak çok şey olsa da spoiler sınırına girmemek çok zor olduğundan pek bahsetmek istemiyorum hikâyesinden ama özellikle 'grappling hook' eklentisiyle en geniş alana yayılan ve yapacak en çok şey sunan DLC'in bu olduğunu söyleyebilirim. Özellikle içerdiği gelecek sahnelerini görmek istemezseniz bu DLC'yi oyun bitene kadar da erteleyebilirsiniz.



Kodu mu oturtan Gladiolus'a kodu mu oturtan düşmanlar yakışır.

STEAM'DE OYUNUN ÜCRETSİZ DEMOSU DA MEVCUT. PC'NİZDE ÇALIŞIP ÇALIŞMAYACAĞINI KONTROL EDEBİLİRSİNİZ.



Ana senaryoda bir ara yanımızdan ayrılan Gladiolus o sırada neler mi yapmıştı?









FPS kamerasının savaşlardaki pratikliği tartışılır ama manzaranın tadını çıkarmak için bire bir.





HER BİR DLC'DE BİR NPC'YLE GEZDİĞİMİZDEN YAN KARAKTERLER DE DAHA BİR DERİNLİK KAZANIYOR.

Multiglaive?

Sanırım hiç kimsenin sebebini anlamadığı bir diğer DLC'yse ilginç şekilde eğlenceli olan *Comrades* eklentisi. *FFXV*'in her oyun türünü biraz biraz deneme amacının çok oyunculu ayağı bu. Bayağı bayağı kendi karakterinizi yapıyorsunuz (epey de ayrıntılı bir karakter yaratma ekranı var şaşırtıcı biçimde), ışığın kaybolmak üzere olduğu bir dünyada kralınızın dönüşünü beklerken insanları korumak için çeşitli görevler aldığınız bir evrene adım atıyorsunuz arkadaşlarınızla. Görev yapısı epey klasik. Ana oyundan alıştığınız mekanikler hafifçe değiştirilip uyarlanmış ve hâlâ gayet zevkliler. Yalnız görsel efektlerden kimin neye vurduğunu anlayamaması burada zirve yapmış. Özellikle de arkadaşlarınızla oynarken kimin nereye saldırdığını anlamak için epey çaba harcamanız gerekebiliyor. Yalnız, asıl sorun bu değil.

Comrades tam olarak düşündüğünüz gibi bir multiplayer oyunu değil zira arkadaşlarınızla aynı evrende bile gezmiyorsunuz. Her bir oyuncu kendi evreninde hareket ediyor, yanlarında da NPC karakterler koşuyor, tıpkı ana oyundaki gibi. Bir görevi arkadaşlarınızla yapmak isterseniz görevin olduğu yere gitmeniz, arkadaşlarınızı davet etmeniz ve içinizden biri oyun kurucusu olup herkesin bağlanmasını beklemeniz gerek. Bu da birlikte oynamanın asıl olay olması gereken bir eklentide epey can sıkıcı bir ritüel tahmin edersiniz ki.

İşin kötü tarafı, beklemediğim bir şekilde eğlenceli de oyun. Lucis kıtasında (daha doğrusu onun çoğunlukla yıkılmış bir versiyonunda) geçen oyunun ana amacı meteor parçaları toplayarak insanların elektriksiz ve dolayısıyla ışıksız kalmamasını sağlamak. Epey basit bir mantık bu, uygulanışıysa gene tahmin ettiğinizin biraz dışında. Oyunun en güçlü yönlerinden biri olan dünyasını istediğimiz gibi keşfedip etraftan görev toplamak yerine, Lestallum'da çeşitli NPC'lerden görevler alıyoruz ve onlar bizi büyük bir şeyler kesmemizi bekledikleri bir alana yolluyorlar. Bu esnada arkadaşlarınızı da davet edebiliyorsunuz işte. Ama bu ritüelin sürekli tekrarlanması zorunluluğu epey can sıkıyor. Görevler de bir şeyler öldürmenin ötesine pek geçemiyor açıkçası, o yüzden kendini hızla tekrar etmeye başlıyor *Comrades*. En azından öldürmemiz gereken canavarlar gerçekten zorlu olabiliyor ki bu da mücadele hissini körükleyen belki de tek şey. Ana hikâyeden ve hatta filmden tanıdığımız karakterlerle birlikte dolaşmak keyifli öte yandan. Savaşlar da epey zevkli olduğu için tüm bunlara rağmen epey vakit geçirebilirsiniz başında.

Işığın kralı

Final Fantasy XV - Windows Edition bu oyunu oynamak isteyenlerin yapabilirlerse ilk tercihi olmalı (PC'ye özel teknik güzellikleri bir kenara koyarsanız konsollardaki *Royal Edition* da *Windows Edition*'la aynı içeriğe sahip bu arada, onu da tercih edebilirsiniz). Hâlâ %100 tamamlanmış hissettirmese de, *Episode Ardyn* gelene dek elimizde olan her şeyi yaşayabileceğiniz oldukça sağlam bir sürüm bu. Özellikle DLC'leri ve New Game+'ı ekleyince 50 saatin üzerine çıkmanızın gayet olağan olduğu, dünyasının güzelliğine karşın hikâyesinin topallayışını gayet görmezden gelebildiğiniz, duygusal ve epik bir öykü yaşamak isterseniz, hâlâ var olduğuna inanmak istemediğim ön yargılarınızı da kırıp bir şans verin. İlk saatinizin sonunda karakterleri hâlâ sevmediyseniz kapatıp iade edersiniz. Ama öyle bir şey yapacağınızdan çok şüpheliyim.



+

- 60 fps, muazzam grafik geliştirmesi
- PC için yapılmış gibi hissettiren şahane port
- Yeni eklenen içerikler gayet güzel yedirilmiş
- Tüm DLC'leriyle birlikte hikâye daha bir tamamlanmış hissettiriyor

−

- Savaş sistemi hâlâ yeşillik gördüğünde kafayı yiyor
- Ara ara ciddi takılmalar yaşadığım oldu
- Hikâye her şeye rağmen tamamlanmış hissettirmiyor

8

SON KARAR

FFXV'i daha önce oynamadıysanız ve bilgisayarınız yeterince kuvvetliyse tercihiniz bu versiyondan yana olsun.

TÜR: Bulmaca YAPIM: Amanita Design DAĞITIM: Amanita Design DİJİTAL İNDİRME: 20 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-126-chuchel







Oyunun en zor yanı hangi ekran görüntüsünü seçeceğimi bilememekti.

CHUCHEL

Bir absürtlükler festivali



ESER GÜVEN

Tarayıcı üzerinden çalışan *Samorost*'tan itibaren Amanita Design'ın oyunlarını ayıla bayıla oynayan biri olarak *Chuchel*'i nasıl bir sabırsızlıkla beklediğimi ne siz sorun, ne ben söyleyeyim. Ya da söyleyeyim yahu, neden saklayayım ki bunu sizden? Chuchel'in kirazı sevdiği gibi bekliyordum bu oyunu. Anlamadınız değil mi? Oyunu oynayınca anlayacaksınız.

Kafasında turuncu şapkası ve kıl yumağı haliyle tipinden komiklik akan Chuchel tam bir kiraz manyağı. Böylesine manyak bir yaratığın kirazının çalınmasına tepki vermemesi beklenemezdi zaten. Yine kelimesiz diyaloglar, yine birbirinden komik tiplemeler, yine kahkaha tufanı kısacası. Ama *Chuchel*, Amanita Design'ın daha önceki hiçbir oyununa benzemiyor. *Machinarium, Botanicula* veya *Samorost* gibi bir macera oynamayı ummayın diye söylüyorum bunu.

Bir stand up gösterisi

Chuchel bence bir skeçler bütünü, adeta bir stand up gösterisi. Oyun ekran ekran ilerliyor, bir ekranda yaptıklarımız bitince kocaman *Chuchel* yazısı beliriyor ve sonraki bölüme geçiyoruz. Bunu neye benzetebileceğimi düşünüyorum da, Benny Hill Şov'u hatırlar mısınız? Onun gibi işte. Her sahnesinde, her bölümünde ayrı komiklik var. Ya da daha yakın tarihli Purple and Brown'a da benzetebilirim. Kafa aynı kafa.

Ama oyunun olayı da zaten bu. *Chuchel* bir komiklikler cümbüşü, absürtlükler festivali, animasyon harikası. İnanın bana bir ekrana geçtiğinizde amacınız o ekranı çözüp bir sonrakine geçmek olmuyor. Her şeye tıklayayım, tüm kombinasyonları deneyeyim, hatta bazı şeylere defalarca tıklayıp seri haldeki animasyonları göreyim diye düşünüp oyunun amacını unutuyorsunuz. Birbirinden renkli ve yaratıcı görsellere Chuchel'in muhteşem el, kol ve yüz hareketleri eklenince tadından yenmez bir şey çıkıyor ortaya.

Oyun boyunca ortak olarak tema Chuchel'in kirazına kavuşmak için kendini birbirinden komik hallere düşürmesi olarak özetlenebilir. Ama aralarda bulmaca yapısının dışına çıkan çok ilginç bölümler de var. Mesela birinde kendimizi arcade dünyasında buluyoruz, *Pacman, Tetris* ve *Space Invaders* gibi oyunların Chuchelce versiyonlarını oynuyoruz. Atariciye girerkenki kırmızı halı esprisi manyak mesela. Sonra bir diğer bölümde *Flappy Bird*, bir diğerinde *Angry Birds* havası var. Bunların tümü de atmosferi hiç bozmadan, son derece organik biçimde yedirilmiş oyunun içine. Oyunda bir miktar şiddet var çünkü Chuchel biraz öfke problemleri olan bir yaratık. Ama bu kesinlikle size bu oyunun çocuklara göre olmadığını düşündürmesin, çünkü bu aslında Tom & Jerry'de, Road Runner'da görmeye alışık olduğumuz seviyede, eğlenceli ve komik biçimde yansıtılan bir şiddet.

Chuchel'in kirazı sevdiği gibi sevdim seni

Oyunun ses ve müzik yönetimine de ayrı bir parantez açmam gerek. Çek alternatif müzik grubu DVA yine ortaya muhteşem bir iş çıkarmış. *Botanicula*'daki müzikleriyle Bağımsız Oyunlar Festivali'nde ödül kazanan grup bu oyunla da bir ödülü garantilemiş gibi. Sahnelere eşlik eden müzikler, sesler, efektler müthiş uyumlu ve oyunun komedi unsuruna çok şey katıyor.

Chuchel aslında eleştirilecek bir oyun değil. Kendine has bir tarz seçmiş ve bu tarzı da muhteşem biçimde oyuncuya yansıtmayı başarıyor. Şimdiye kadar oynadığım en iyi Amanita oyunu mu? Hayır. *Machinarium* kadar derin ve düşündürücü bulmacaları var mı? Hayır. Hikâye olarak *Samorost 3*'e yaklaşabiliyor mu? Yine hayır. Ama *Chuchel*'i kendi içinde değerlendirmek, diğer Amanita oyunlarıyla pek fazla kıyaslamamak gerektiğini düşünüyorum. Ne bekleyeceğinizi bilirseniz inanın bu oyundan alacağınız keyif çok üst düzeyde olacak.



+
- Son derece yaratıcı karakterler
- Grafikler ve sesler
- Hikâyenin sürprizi oldukça güzel
- Başarımlar üzerinde düşünmeyi gerektiriyor
- Türkçe desteği var

−
- Oyun süresi kısa
- Bazı aksiyon bölümleri (diş sahnesi gibi) kısa tutulabilirdi

8

SON KARAR

Amanita Design'ın kendine özgü oyunlarının son halkası olan Chuchel baştan sona esprilerle dolu eğlenceli bir tadımlık.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Over the Moon ○ **DAĞITIM:** Over the Moon ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 27 TL (Steam), 38 TL (Steam, iki oyun bir arada)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-fall

THE FALL PART 2: UNBOUND

Yapayım, öyleyse varım!

SARP KÜRKCÜ

Bu kadar yüksek bir notun neden tek sayfalık bir oyuna verildiğini düşünebilirsiniz. Sıkıntı şurada: *The Fall* serisinin (bu, üç oyunluk bir seride ikinci oyun) ne mekanik olarak, ne de anlatı şekli olarak dünyaları yıktığı söylenemez. Ama var olan anlatı biçimlerimde bize "neyi" anlattığı kısmı ise... (Ömeeeeeer, bi' sayfa daha versene banaaaa!...) ***(rüşvet kabul edilir - Ö)***

The Fall'un ilk oyununu yine ben, 2014 Ağustos sayısında incelemişim. Eğer oynamadıysanız, o oyuna da göz atmanızı öneriyorum (iki oyun şimdilik %37 indirimle Steam'de var), ama iki oyun arasında temel bağ dışında büyük farklılıklar bulunuyor. İlk oyunda oynadığımız A.R.I.D.'i artık "Arid" görüyor ve devam ettiriyoruz. "Noktaları atınca ne oldu ki?" diyebilirsiniz, ben de özetle "bir kısaltmadan bir kişiliğe geçiş" diye tanımlayabilirim. Spoiler vermeden oyunu anlatabilmek için dikenli tel vadisinde göbek dansı yapıyor gibiyim, ter aktı alnımdan yeminle.

Çünkü *Unbound*'un alıp geliştirdiği hikâye, son dönemde tecrübe ettiğim en kaliteli yapay zekâ hikâyelerinden. Bunu senaryolaştırmasıysa bilgisayar ve mantık bilimine dair sıkı bir lügat eşliğinde olmuş, bunu artı mı eksi mi saysam bilemiyorum. Bazı diyaloglar o kadar ağır ki, eklemlenirken en ufak bir sahneyi kaçırsanız anlamını büyük ölçüde yitirebiliyor. Ana çizgiyi takip etmek kolay, ama ben detaylardan ve insanın gözlerini doldurabilecek hassasiyette varoluşsal farkındalıklardan bahsediyorum. *Unbound*'ın ilk oyuna dair bu konuda muazzam bir üstünlüğü var.

İş yürümeye geldiğinde

Arid'den başka karakterlerimiz de var *Unbound*'da bu arada. Sayısını, özelliklerini, hikâyeye katkılarını açık etmek istemem ama ilk oyunun bir eksisini güzelce kapatıyor. İkinci mevzu kontrollerde. İlk oyunun fener ve silah tuş sistemi sıkıcıydı, bu oyun işi daha akışkan bir hale getirmiş. Sağ tıkla açılan fenerden sonra her şey rahat. Q ile düşmana odaklan, E ile de fenerin ortaya çıkardığı objelerle etkileşime gir. İş, diğer karakterlerle biraz olsun renkleniyor ayrıca. Bir yakın dövüş mekaniğimiz var, bir bakış açısı (perspective) tuşumuz var. Ve tüm bunları oyunun bulmacalarında da kullanıyorsunuz, tek kullanımlık özellikler değiller yani.

Notunu kırmak isteyeceğim tek kısım biraz bulmacalarda saklı. Bu oyunda bile piksel avı yapmak zorunda kalıyor insan. İstememe rağmen o notu kırmayacak olmamın sebebiyse işin nihayetinde oyuncunun kabaca "mallık derecesi"ne kalıyor olması. Her objenin üstüne fener tuttuğunuzda hakkında bir kısa yazı çıkıyor. Hah, işte o yazılar DEĞİŞEBİLİYOR. Duruma göre, bakış açısına göre, öncesinde başka bir objeyle etkileşime girip girmediğinize göre. Yani "ben bir kere okudum, tekrar bakmaya gerek yok" derseniz benim gibi saatlerce aynı döngü içerisinde çözüm ararsınız. Bu laflarımı, özellikle "everything's fine" kavramının ölçümü bölümünde tekrar hatırlayın. Aklımı kaçırmanın sınırındayken kutuları okumayı akıl ettim tekrar. Son olarak, her bir bulmacanın oyunun senaryosuyla muazzam ilişkili olduğunu, zaman öldürmekten öte bir yaklaşım olarak seçildiğini anlayabiliyorsunuz.

Kim oynamalı?

Süslü cümleleri bırakıp özetleyelim: Eğer bilimkurgudan hoşlanıyorsanız, yapay zekâ ve gerçek arasındaki fark ilgi çekiciyse *The Fall* serisine yapışın. İki boyutlu side-scrolling bir macera beklediğinizden çok daha fazla şey anlatabiliyor, o nedenle yapısını ve mekaniklerini sakın küçümsemeyin. İlk oyunun özeti başında veriliyor olsa da onu da oynayıp buraya geçerseniz "OOOOAAABİİİİEEEE!" diyebilirsiniz (Erim'i özlemişim ben ya). Bir başyapıt mı *Unbound*? Hızla cevap veremiyorum bu soruya ve benim gibi her şeyde gıcık bir şey bulan bir insan için bu, notun haklı olduğunu gösteriyor. Koşun, alın, oynayın. Daha ne diyeyim yahu?!

UNBOUND ENİNDE SONUNDA TADACAĞINIZ VAROLUŞ KRİZİNİ TETİKLEYEN BİR OYUN.

ŞİMDİ NE YAPACAĞIM?

İlk oyuna temel oluşturan, dünya bilimkurgu yazarlarının yapay zekâ ve robotlara ait oluşturduğu üç kurala Unbound'da da referans var. Bir yapay zekânın uygun parametreler olmadan var olamayacağı mantığı yüzünden Arid'in bu mevzuya takmış olmasını garipsememek gerekli. Tüm konunun eninde sonunda buraya geliyor olması, biz insanların da varlığımızı sorguladığımızda sorduğumuz soruyla aynı aslında: Bir neden, bir amaç atfetmek.



- Harika bir hikâye
- Geliştirilmiş oyun mekanikleri
- Anlamlı bulmacalar
- Her mekaniğin gerekli olduğu hissediliyor
- İndirimli pakette ilk oyun bedavaya geliyor resmen

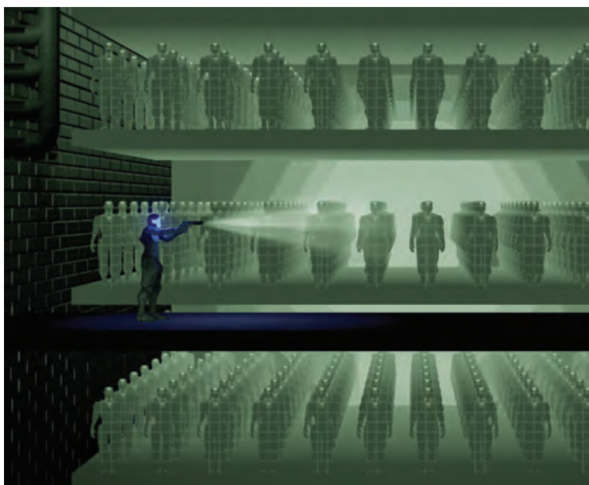
—

- Kimi zaman terimler yoruyor
- Seçimler pek değişiklik sunmuyor
- Üçüncü oyun kötü olursa korkusu...

8+

SON KARAR

Geliştirici ekip böyle bir harikalığın herkese ulaşması için elinden geleni yapmış resmen.





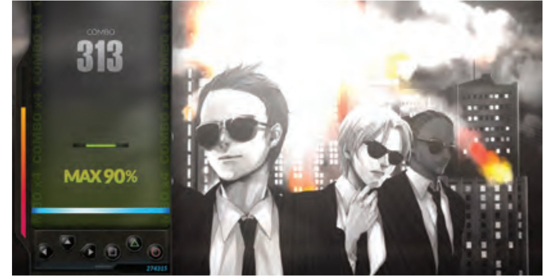
Kimi karakterlerden öyle sözler çıkıyor ki, topluma genişten bir sağ kroşe çakıyor.

TÜR: Ritim **YAPIM:** Neowiz, Rocky Studio **DAĞITIM:** Sony, Neowiz **DİJİTAL FİYATI:** 119 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-126-respect





Break yazıyor evet! Ne var?! Ekran görüntüsü almak kolay mı sandınız bu oyunda?



DJMAX RESPECT

Saygı için X'e basın

ÖMER AKDAĞ

Anlatmaya çalışacağım ama yapabilecek miyim bilmiyorum… Yukarıdan aşağıya notaların aktığı, doğru anda doğru tuşa basmaktan ibaret olan bu oyunun oynamadığım zaman neden ellerimi titrettiğini, neden saatlerce uğraşıp beceremeyip rage quit yapmama rağmen geri dönmemin sadece dakikalar aldığını, onlarca şahane ritim oyunu oynamış olmama rağmen bu oyunu hepsinin ama hepsinin neden üstünde tuttuğumu nasıl anlatabilirim?

Çıtır çıtır

Oynanışın temelinden öyle çok da bahsetmeye gerek yok. Dediğim gibi işte notalar düşüyor, siz de doğru zamanlamayla doğru tuşa basmaya çalışıyorsunuz. 4, 5, 6, 8 tuşla oynayabiliyorsunuz, iyi performans gösterdikçe de bir Fever barınız var, o doluyor ve bu sayede kombolarınızı ve puanlarınızı katlayabiliyorsunuz. Yani genel olarak *Rock Band* veya *Guitar Hero*'yu ek aparatlarla değil de gamepad'le oynadığınızı düşünün. Aynı mantık.

Şarkılar muhteşem. Oyunun içinde tam 147 tane şarkı var, bunların 107 tanesi PSP'deki *DJMax Portable 1* ve *2*'den gelme, 40 tanesi yeni. *DJMax* zaten beni "yea millet ne anlıyor dup tıs dup tıs teknodan" cehaletinden çıkarıp elektronik müziğin ne kadar sağlam altyapılı, geniş bir kültür barındıran bir şey olduğunu anlamamı sağlayan oyun serisidir. *Portable 1* ve *2*'nin şarkıları insana öyle yeni kapılar açabilecek kadar harikadır zaten ve yeni 40 şarkıdan hiç 1 tane bile beğenmediğim çıkmadı. 147 çok çok büyük bir rakam ve içerisinde elbette ki oyunun adından anlayabileceğiniz gibi elektronik türlerdeki parçalar çoğunlukta ama rock, metal, pop, jazz, rap, funk, new age derken herkese hitap eden dev bir seçki söz konusu.

Güzellik bir yere kadar

Ama burada şarkıların güzelliği kadar, hatta daha önemli bir konu daha var ki o da bu şarkıların bu oyun için hazırlanmış olması. Her ne kadar hâlâ rock ve türevlerini elektronik müzikten daha çok seviyorsam da *DJMax*'te, *Rock Band* ve *Guitar Hero*'da olduğundan çok daha fazla eğlendim. Şöyle bir örnekle açıklamaya çalışayım durumu, atıyorum Sultans of Swing. Harika şarkıdır, dinlemesini çok severim. Eminim enstrümanlarla, grupla beraber çalması da çok keyiflidir. Ama bir ritim oyunu için uygun değil Sultans of Swing (ve daha nicesi). Çünkü hem çok uzun, hem aynı melodi ve ritimler dakikalarca tekrar ediyor.

DEMO

Bu oyun kesinlikle herkese göre değil ama yine de bence bu oyunu herkes bir kendine göre olup olmadığını görebilmek adına denemeli. PSN'den ücretsiz demosunu indirebilirsiniz. Hatta mutlaka indirip deneyin.

DJMax'teki şarkılarda bu iki sorun hiç yok. Bir kere neredeyse hepsi 2-2,5 dakika arasında sürüyor ve direkt oyuncuya yönelik bestelendikleri için sürekli dinamikler. Bu adamlar yıllardır bu işi yaptıkları için sizin parmaklarınızı sizden daha iyi tanıyorlar ve besteler de, akan notaların dizilimleri de hep en üst düzey oyun tecrübesini sunabilmek için hazırlanmış. 5 saniyeden fazla aynı şeyi yapıp otomatiğe bağlamak gibi bir şey yok yani, sürekli hareket halindesiniz.

Hem kulak hem göz festivali

DJMax serisinin en sevdiğim özelliklerinden

HER DETAYI YAKALAMAYA ZORLAYARAK BİR YANDAN İNSANIN KULAĞINI DA EĞİTİYOR DJMAX RESPECT.



biri de her şarkının ama her şarkının klibinin olması. Belki kliplerin çoğu teknik olarak aşırı gelişkin değil ama hepsinin de sanatsal olarak muhteşem, tarz sahibi videolar olduğu su götürmez bir gerçek.

Başka oyunlara laf atarak inceleme yazmayı da hiç sevmem ama yine *Rock Band* ve *Guitar Hero*'dan örnek vereceğim: Bu oyunların gazının birkaç yılda sönmesinin en önemli nedenlerinden biri bana sorarsanız görsel ton olarak hep aynı kalmaları. Bir sahne var ve karikatürümsü grup elemanları bu sahnede şarkı çalıyor. Evet tasarımlar da temalar da çok güzel ve bir yere kadar değişiklik gösteriyorlar ama hep aynı hep aynı, görsel olarak yormuştu artık (*Guitar Hero Live*'i tenzih ederim elbette). *DJMax* serisinde bırakın her oyunu, her şarkıda farklı bir görsel tat alabiliyorsunuz bu videolar sayesinde. Elbette kafanızı notalara gömmüşken bir taraftan videoları izleyemiyorsunuz ama kenardan kenardan o tadı vermeyi başarıyorlar. Fütüristik bir ortamda iki aracın yarıştığı ve sonunda birinin dev bir dj robota dönüştüğü, ağzında tostla koşan kızlısı, bir prensesin melodramatik aşk hikâyesi, muğlak psychodelic trans kafalısı, diskoya giden mısır, kanun kaçağı kovalayan kovboy kız falan filan derken müthiş renkli, müthiş eğlenceli bu videoları izlemesi. Yanınızda oyununuzu izleyen biri varsa onun da sıkılmayacağı garanti yani.

Bu arada yeni 40 şarkının 40 yeni videosu varken *Portable 1* ve *2*'den gelen videolar da 1080p 60 fps hale getirilmiş. Eh menü ve arayüz tasarımının da çok klas olduğunu hesaba katarsanız görsel olarak en ufak bir şikâyetim yok oyundan.

Aslında oyunda şikâyet edecek bir şeyler arıyorum ve gerçekten bulamıyorum, resmen kusursuza yakın bir ritim oyunu yahu *Respect*. İki kişilik bir oyun modu koymuşlar ama sesler birbirine karıştığı için çok anlamlı olmamış. Aynı şekilde internetten birileriyle de kapışabiliyorsunuz ama o da çok tercih edilen bir mod değil. Belki onlar sayılabilir ama öte yandan kimin umurunda? Tek kişi gömülüp görev geçmeye veya şarkılarda belli bir yüzdeye/skora ulaşmaya çalıştığınız bir oyun neticede bu, ekstralar da kenarda dursun, zararı yok. Ha bir de önceki *DJMax*'leri PSP'de oynamıştım, PS4'te aynı keyfi vermeyebilir belki diye bir endişem vardı ama yok öyle bir şey. Özellikle neredeyse olmayan yükleme süreleriyle, açılırken milyon tane şirket logosu çıkmamasıyla falan PS4'ü açtıktan 1 dakika sonra şarkı çalmaya başlıyorsunuz ve büyük ekranda *DJMax* de ayrı bir lezzetli olmuş.

Neden sadece iki başparmağımız var?

Yalnız muhakkak yapmam gereken bir uyarı var. Yazıyı buraya kadar okumuş ve oyunu denemek konusunda gaza gelmiş olabilirsiniz. Temkinli yaklaşın. Parmaklarınız ve beyniniz kalıcı hasar görebilir. Bakın ne abartıyorum ne bir şey yapıyorum: Bu benim hayatımda oynadığım en zor oyun!

Hani elbette 4 tuşlu modu açıp kolay şarkılarla tatlı tatlı eğlenebilirsiniz ama o sırada ekranın arkasından sizi katletmek için bekleyen binlerce kırmızı göz olduğunu bilin. Oyunun da asıl keyfi o canavarları evcilleştirirken çıkıyor zaten. Aşağı doğru inen notaları algılamak da parmaklarınıza o algıladığınız şeye reaksiyon göstermelerini öğretmek de hem müthiş zevkli hem de müthiş eziyet bir süreç. Ve bu süreç asla ve asla bitmiyor. Daha zor şarkılar, şarkıların daha zor versiyonları, daha fazla tuş, daha yüksek skor derken bir bakmışsınız yıl olmuş 2050. İstediğiniz kadar reflekslerine güvenen, zor oyunları seven biri olarak tanımlayın kendinizi, bu oyun suratınızı ayakkabısının tabanıyla tepecek.

Açıkça söylemek isterim ki bence *DJMax Respect* yapılmış en iyi ritim oyunu. Ki bunu ritim türü en sevdiği türlerden biri olan; *Rock Band, Guitar Hero, Superbeat Xonic, Elite Beat Agents, Osu, Persona 4: Dancing All Night, Hatsune Miku: Diva* gibi sayısız ritim oyununu zevkle oynamış biri olarak söylüyorum. Hem kendi başına müthiş hem de oyuna direkt uygun o kadar müzik, her müzik için şahane videolar derken tam deli işi böyle bir oyun geliştirmek. Ha, geliştirenden çok oynayan delidir, o da ayrı.

DLC'LER

147 şarkı yetmezmiş gibi diğer DJMax oyunlarından şarkılar da kısa süre içinde DLC paketleri olarak satılmaya başlanacak. Birkaç ufak şey daha var ama asıl Clazziquai Edition, Technica 1 ve Black Square paketleri önemli. Özellikle Clazziquai Edition'ın şarkılarını çok severim, gelince direkt yapıştıracağım. Bir sürü şarkının bu şekilde DLC olarak satılmasına da takılmadım çünkü eh, 147 zaten ömrü billah yeter isteyene.



- Çok eğlenceli ve yıllar boyu kusursuz hale gelmiş oynanış mekaniği
- Şarkılar hem müthiş, hem oyuna uygun, hem de 147 tane!
- Her şarkının ayrı ayrı videosu var
- Menüler ve arayüz şık ve pratik
- Zoru seven oyuncular için en ölümcül boss bu oyundur

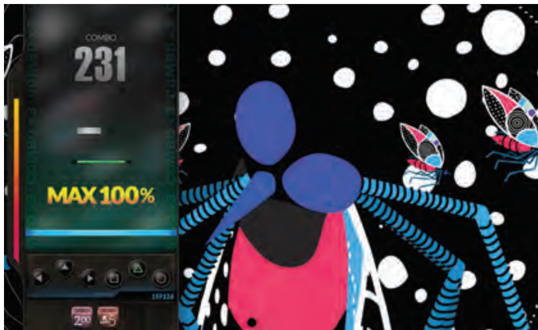
−

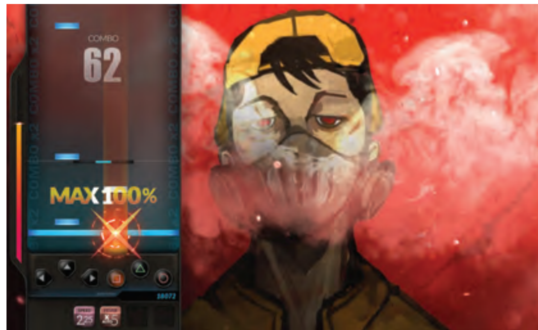
- Belki ikinci ve daha kolay bir görev modu olabilirdi, ilerleyemiyorsunuz

9+

SON KARAR

Hayatınızda tek bir ritim oyununa yer varsa o bu oyun olsun.







« Elektronik müzik deyince bangır bangır şeyler gelmesin illa aklınıza.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Dim Bulb Games ○ **DAĞITIM:** Good Shepherd Entertainment ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-tastes

WHERE THE WATER TASTES LIKE WINE

Hikâye dediğin anlattıkça anlamlanır

ESER GÜVEN

Suyun tadının şarap gibi olduğu yeri duymuş muydunuz? Hayır mı? Hmm, demek ki henüz o hikâyeye denk gelmediniz. Ya da… Ya da insanların anlattığı hikâyelere dikkat etmiyor musunuz, duyup geçiyor musunuz öylece? Duyduklarınızı başkalarına da anlatmak, başkalarıyla paylaşmak; hikâyelerin canlanışında, nefes alışında payınızın olmasını istemiyor musunuz? Ama hikâye dediğin öyle bir şey ki, anlatmayınca ölür; yok olur gider. Buna izin vermemek lazım; çünkü hikâyelerin yaşadığı yer bizim içimiz.

Where the Water Tastes Like Wine kendisini bir poker oyununda bulan bir gezginin hikâyesini anlatıyor. Elimize gelen kâğıtlar kusursuz ama paramız yok, biz de karşımızdaki oyuncuyla kan karşılığı bir anlaşma yapıyoruz. O an ne olduysa oluyor, elimizin işe yaramaz tarot kartlarıyla dolu olduğunu ve bir kurt tarafından kandırıldığımızı görüyoruz. Borcumuzu ödemenin tek yolu da tüm Amerika'yı karış karış dolaşarak hikâyeler toplamak, her fırsatta bunları anlatmak, hikâyelerin kulaktan kulağa değişimine şahit olmak. Bir sonraki ekranda Amerika haritasının üzerindeyiz, etimiz, derimiz hiçbir şeyimiz kalmamış; bir iskelet şeklinde dolaşmaya ve hikâyeler dinlemeye başlıyoruz.



Bir blues şarkıcısının hikâyelerinin de hüzünlü olması kadar doğal bir şey yok.

Amerikan folkloru

Haritada dolaşarak topladığımız hikâyeler 16 tarot kategorisinden birine ait ve beş farklı türde: Heyecanlı, korkunç, umut verici, trajik, komik. Bu türler açıkça belirtilmiyor, bunu hikâyeyi dinleyip kendiniz anlamalısınız. Haritada bulduğunuz hikâye parçalarına ek olarak bir de kamp yerlerinde karşılaştığınız on altı özel karakter var. Bir blues şarkıcısından vagon kamarotuna, papaza kadar değişen bu karakterler bir yandan kendi öykülerini size anlatıyor, bir yandan da sizden mesela korkunç veya komik bir hikâye anlatmanızı istiyorlar. Doğru türde hikâyeler anlatarak bu kişilerin tüm hikâyelerini öğrenebiliyorsunuz.

Şu anlattıklarımdan bile bunun herkese hitap eden bir oyun olmadığını anlamış olmalısınız, hatta gerçekten tadını çıkaracak ve zevk alacak kitlenin kısıtlı olduğunu düşünüyorum. Bir kere hikâyeleri dikkatle dinlemeniz ve anlamanız; korkutucu mu, umut dolu mu olduğunu anlamanız ve bu hikâyeleri doğru yerde anlatmanız gerek. Kulaktan kulağa aktarılan bu hikâyeler elbet değişim geçiriyor: Örneğin bir orkestraya dayanan yaramaz hayaletlerle ilgili komik bir hikâyenin başka bir eyalette "orkestrayı katleden hayaletler" olarak anlatıldığını öğreniyorsunuz ve o artık korkutucu bir hikâye haline dönüşüyor. Bunların takibini yapmak ve hikâyelerin evrimine şahit olmak bence müthiş bir keyif.

Eşsiz deneyim

Oyun aslında bir yandan görsel roman, bir yandan da yürüme simülasyonu gibi bir oynanış sunuyor. Ancak öyle kendine has bir görsel yönetimi var ki hikâyelere eşlik eden çizimlere çoğu zaman ağzınız açık bakar halde buluyorsunuz kendinizi. Hele o seslendirmeler ve müzikler yok mu? Oyunun başındaki kurdu seslendirenin Sting olduğunu söylemedim değil mi? Telltale'in *The Walking Dead*'indeki Lee ve *The Wolf Among Us*'taki Bluebeard rollerinden hatırlayacağınız Dave Fennoy ya da *Mass Effect*'in Ashley Williams'ı Kimberly Brooks gibi isimler resmen ustalıklarını konuşturmuşlar. Hikâyelerin seslendirilişi, vurgu ve tonlamalar olağanüstü. Ayrıca oyunun Ryan Ike imzalı müzikleri de Bastion'dan bu yana duyduğum en iyi vokalli oyun için müzikleri. Bunları dinlerken kendinizi gerçekten de oyunun atmosferine kaptırmamak gibi bir şansınız yok. Oyunu almasanız, oynamasanız bile en azından müziklerine bir göz atmanızı gerçekten tavsiye ediyorum. Tüm şarkıları Ryan Ike'ın soundcloud hesabından (tinyurl.com/ogz-126-water) dinlemeniz mümkün.

Ben size kısa da olsa *Where the Water Tastes Like Wine*'ın hikâyesini anlatmaya çalıştım, artık sıra sizde. Siz de oynayın ve bu hikâyeyi başkalarına anlatın. İsterseniz arada bazı kısımları abartın, komik şeyler ekleyin. Ya da hikâyeyi "hadi canım" dedirtecek akıl almaz anılarla süsleyin. Hangisi mi gerçek? Elbette siz hangi hikâyeye inanıyorsanız, o.



- Müzikler
- Görsel tasarımı
- Seslendirmeleri
- Halk hikâyelerinin zaman içindeki değişimine şahit olmak
- Büyük Buhran dönemi Amerika'sı

—

- Oyun bazı önemli özellikleri (envanterden hikâye seçmek gibi) size açıklamıyor
- Hikâyeleri tekrar dinleyemediğimiz için bazılarının türlerini hatırlamak zor oluyor
- Otostop çekmek zor

8+

SON KARAR

Macera ruhunu gerçek anlamda yaşatan ve hikâye anlatımında çağ atlamış bir oyunla karşı karşıyayız.

KENDİSİNİ BİR POKER OYUNUNDA BULAN BİR GEZGİN VE TÜM ÜLKEYE YAYILMIŞ HİKÂYELER.

lin osx win

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Eat Create Sleep **DAĞITIM:** Steam **DİJİTAL İNDİRME:** 18,5 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-crest

CREST

Tıknefes tanrıcılık

SARP KÜRKCÜ

Crest'in sunduğu konu çok çekici: Bir tanrıyı oynadığınız bu simülasyonda insanlarla etkileşime geçmenin tek yolu emir yollamak. 10 Emir gibi. Bir peygamberiniz olmadığından tam olarak "vahiy" diyemiyorum ama. *Crest*'te halklar sizi sadece emirleriniz üzerinden tanıyor. Tabii her emirde olduğu gibi sizin söylediğinizle kulaktan kulağa dolanan şey muazzam alakasız olabiliyor.

Oyunda kelimeler ve fiil kalıpları sınırlarınızı oluşturuyor bu arada. İlk paragraf "Woaaaaa, neler olur abiii!" dedirttiyse bile, aslında çapın bayağı küçük olduğunu belirteyim. Yeni kelimeler durumlarla karşılaşıldıkça (açlık gibi) ya da döngü geçişleriyle açılıyor. Fiillerse oyunun başından beri açık. Sistemi çözmeniz ilk oyuna mâl olacaktır tahminen. Çünkü başa geyik koyduğunuzda bu "geyiklerin yakınında yaşayanlar" demekken sona koyduğunuzda hedef haline geliyor. Siz, "geyiklerin yanında yaşayanlar geyik avlasın" diyorsunuz mesela, insanlara bunun mantıklı gelip gelmemesine göre size dair inançları değişiyor. Hoşlarına giderse size daha çok bağlanıyorlar, hoşlarına gitmezse kimileri söylediğinizi yapıyor ama sizin kontrolünüzden çıkmaya başlıyorlar.

Güç, daha fazla güç!

Kontrolde olmaları neyi etkiliyor peki? Dünyaya emirlerinizi sunmak için biriktirdiğiniz puanlar var. Bu puanlar sezonlar ve döngüler (sekiz sezon, her sekizlik grupsa bir döngü) arasında ne kadar şehrin size inandığına bağlı olarak sunuluyor. Etrafta üç şehir var, bunlardan ikisi size inanıyor diyelim, son şehirse size sırtını dönmüş. Üç şehirden gelen bonusun birini son şehir yüzünden kaybediyorsunuz, ama bir de ne olursa olsun gelen puanınızla 3 taneyi kapıyorsunuz. Ama bir emir 4 puan demek. Son bir puan gelene kadar insanların halihazırda sunduğunuz emirlerle yaşamasını, o emirlerin süresi geçtiyse kendi başlarının çaresine bakmasını ya da sizin emirlerinize uyguladıkları tefsirlerle işleri berbat etmesini izliyorsunuz. Ve bu tefsir meselesi yeni yamalarla muazzam bir hale gelebilir ileride.

Emirleri 4 puanla sundunuz diyelim. Şehirler, bu emri yorumlayışlarına göre tefsirler üretiyor. Tefsirlerin algoritması ne yazık ki çok mantıklı davranmıyor bazen. "Sahilde yaşayanlar denize açılsın" diyorsunuz, ormanda yaşayanlar bunu "ormanda yaşayanlar sahilde yaşayanları yesin" diye yorumluyor mesela. Birilerini yemek nereden çıktı bir kere? Ormandakilerin niyeti başkaymış da kendi düşüncelerini emir üzerinden böyle yansıtıyorlar gibi düşünüyorsunuz. Bu, algoritmanın sıkıntısı olsa da yorumlama mekaniğinin kitaplı dinlere dair getirdiği eleştiri, "güncelleme" tartışmalarının göbeğinde aslında çok net problemleri yüzümüze vuruyor. Şehirlerin tefsirlerini iki puanla destekleyebiliyor ya da ayıplayabiliyorsunuz. Aynı şekilde emrinizin süresini de bu şekilde etkilemeniz olası. Ama oyunda kimi zaman harcayacak çok puana sahip oluyorsunuz, (18 şehirli bir oyunumda sık sık olurdu bu) kimi zamansa ortada müdahale edilecek hiçbir şey olmuyor. Çünkü savaşlar dönüyor, yamyamlık baş göstermiş, tarlalarla dünyanın ekosistemini felç ediyorlar (ki bu konu güzel ve hassas işlenmiş bence) ve siz puan biriksin diye çekirdek çitliyorsunuz. Anca puan toplayıp insanlık düzene girsin diye bir emir yollayıp şehirlerin çoğu da onu beğenmediği için size sırtlarını iyice döndüklerinde kara kara düşünüyorsunuz. Yalnız başıma çok sık, bir sonraki sezonda benim emrimi beğenmemelerine rağmen hayatları düzeldiği için insanların inanca döndüğünü fark ettim. Bu bir mekanik mi, yoksa bana mı hep rastladı bilmiyorum. "Böyle emir mi olur yea"ların "Ya uyguladık, hayatımız düzeldi. Tanrımız haklıymış." fikrini oluşturmasıysa başka bir teolojik tartışma olabilir.

Kısa ömürlü tanrı mı olur?

Ama *Crest*'i kurmanız, anlamanız, oyuna adapte olmanız, tüm sözcükleri açıp sona gelmeniz, adalara yayılmanız, sıkılıp da herkesi birbirini öldürmesi için teşvik etmeniz en fazla altı saati bulacak. Ne yazık ki kelime dağarcığının kısıtlı olması seçenekleri çabuk tükettiriyor size. Bir de insanları önemsemiyorsunuz pek. Çünkü puan bekle / emir yolla / bekle döngüsü bağ kurmanızı engelliyor. Fikir olarak güzel, uygulama olaraksa yol alması gereken bir macera.



- Kelime sistemi oldukça ilginç
- Ekosistemi etkileme
- Mantıklı oyun alanı

−

- Tekrarda delirten müzikler
- CPU yakan hesaplamalar
- Sonu çabuk geliyor

6+

SON KARAR

Denemeye çalıştığı şey, bakış açısı, teolojik konulara yaklaşımı ve sizi düşürdüğü durum çok güzel. Ama uygulama zayıf.


Tarla toprağı kurutur, hayvanlar fazlalaşınca bitkileri yer. Ekosistem mevzuları güzel işlenmiş.



O **TÜR:** Yarış O **YAPIM:** Criterion O **DAĞITIM:** Electronic Arts / Aral O **KUTULU FİYATI:** 240 TL O **DİJİTAL İNDİRME:** 164 TL (PSN), 160 TL (XBL)
O **YAŞ SINIRI:** 7+ O **DAHASI İÇİN:** burnout.wikia.com



Burnout'un hayatta kalma konusunda çok net bir kuralı var: Sıkıştırılma, sıkıştır.

BURNOUT PARADISE *REMASTERED*

Nostalji sokağında inecek var

ALİ SEZGİN

Siz o günleri bilmezsiniz sevgili okurlar ama bundan tam 10 yıl önce Oyungezer, şu an olduğu gibi havuzlu bir villadan (havuz kısmı yalan olabilir) değil, küçük bir apartman dairesinden hazırlanıyordu. Derginin ilk aylarıydı ve tahmin edersiniz ki ben yeniyetme bir yazar olarak o ay hangi kötü oyun çıkarsa onu yazmakla yetiniyordum. O dönem hayattaki en önemli önceliğim de doğal olarak Oyungezer'e kapak olacak bir oyunu yazabilmekti. Bu yüzden takvimimi ayarladım ve hemen ay başında yazı planına yetişmek üzere İstanbul'a doğru yola çıktım. Gözüme kestirdiğim oyun *Burnout Paradise*'tı. *Burnout* önemli bir marka olmasına rağmen, çoğu yazarın atlamayacağı kadar niş bir yapımdı. Zira eblek üblek oyunlar için kapışan yazar kadrosunu bir yarış oyunu için kavga ederken göremezsiniz asla. Ben onca yolu tepip, söyleyeceklerimi kafamda planlarken bavulumla ofise girdiğimde gördüğüm ilk görüntü Tuğbek Ölek'in *Burnout Paradise* oynamasıydı.

Buradan çıkarmanız gereken ders şu olsa gerek; hayallerinizden asla vazgeçmeyin, eğer yeterince beklerseniz istediğiniz oyun tekrar çıkar ve onu eninde sonunda siz incelersiniz. Çok işlevsel bir hayat dersi olmadığının farkındayım ama en azından 10 yıl gecikmeli de olsa amacıma ulaştım. İşin üzücü yanı ben hayatımdan 10 yıl geçmesini izlerken, Electronic Arts da aynı şekilde *Burnout* gibi ciddi bir hayran kitlesi olan bir markanın garajda toz tutmasına izin veriyordu. Yapımcı ekip çoktan dağıldı ve EA, *Need For Speed* serisiyle *Burnout* ruhuna uygun oyunlar yapmaya çalıştı belki ama hiçbiri *Paradise* ve öncesi oyunların tadını gerçek anlamda yakalayamadı.

"Ben hep 50 TL'lik oyun alıyorum. Bana ne!?"

Nostaljiyle ilgili bilmeniz gereken ilk şey şu olmalı; hayaller her zaman gerçeklerden daha iyidir. *Burnout Paradise*'ı açınca da bunun biraz olsun farkına varıyorsunuz. Bana sorsalar 10 yılda oyunların o kadar da gelişmediğini söylerim ama *Burnout* beni ilk saniyelerinde yalancı çıkarmayı başarıyor. Son derece kaba bir arayüz, hiçbir işe yaramayan bir harita menüsüyle boğuşmak, o beklediğim muhteşem oyunun aslında o kadar da iyi olmayabileceğini hafiften çıtlattı bana. Oynadığınız oyunun belki de çıkan son kaliteli (*Forza Horizon*'ı saymazsak) arcade yarış oyunu olduğu düşünürsek, bunları görmezden gelmek o kadar da zor olmuyor.

Burnout Paradise, tahmin edebileceğiniz üzere Paradise adası çevresinde farklı yarış modları üzerine kurulu, kazalı, belalı ve bir o kadar da hızlı bir oyun. Lisanslı arabaları ve parçaları unutun. Zira arabaların neredeyse hiçbir oyunda olamadığı gibi hasar aldığı ve paramparça olduğu bir oyuna ne bugün ne de 10 yıl önce







hiçbir firma aracını vermek istemez. Paradise adası isminden tahmin edebileceğiniz üzere oyun alanınızı oluşturuyor ve yarışların neredeyse tamamı adanın bir ucundan diğerine gitmek üzerine kurulu işliyor. Oyunda belirli bir rota yok. Adayı öğrendikçe, nerede ne zaman döneceğinizi ve gizli kalmış kısa yolları öğrenip daha efektif oynamaya başlıyorsunuz. O zamana kadar da zaten yavaş araçlar ve bol bol hata payı veren yapay zekâ, direksiyonu daha rahat kavramanıza imkân verir hale geliyor.

Burnout Paradise'da çeşitli yarış türlerinden birini oynamadığınızda toplanabilir içerik dolu adada bir şeyleri kırıyor veya keşfediyor olacaksınız. Bu durum oyunun özellikle ilk saatlerini inanılmaz eğlenceli hale getiriyor. Çünkü illa ki dikkatinizi dağıtacak bir şeylere denk geliyorsunuz. "Şurada bir tabela varmış onu kırayım" ve "Şu gizli yol nereye çıkıyor olabilir?" falan derken yola ne için çıktığınızı unutuyorsunuz. Oyunda ilerledikçe ve açacak gizemler azaldıkçaysa durum negatif bir hal almaya başlıyor. *Burnout Paradise*'da harita içindeki noktalara ışınlanmak mümkün değil ve haritanın bir ucundan diğerine 3-4 dakika süren boş sürüşler yapmak bir süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Neyse ki aynı *Forza Horizon*'da olduğu gibi *Paradise City* de muhteşem tasarlanmış bir oyun alanı sunuyor. Üzerlerinden kaç kere geçersem geçeyim, rampalardan atlamak veya gizli yollardan geçmek neredeyse hiç sıkıcı hale gelmiyor. Keşke şu amaçsızlık hissinin de biraz önüne geçebilselermiş...

İndirilebilir içerikler daima oyunların üzerine sallanan iki ucu keskin kılıçlar olmuşlardır. *Ultimate Box*'ta bulunan bütün ek araçlar, *Paradise Remastered*'da var. Lakin bu durum oyunun doğal gelişimini ve öğrenme sürecini biraz baltalamış. Normalde lisans yükseltmek ve yarış kazanarak daha iyi araçları açmak *Burnout Paradise* deneyiminin önemli bir parçasıyken, garajda bekleyen son seviye araçları görmek, ister istemez bu motivasyonu yok ediyor. Normalde olsa, oyunu daha önce yalayıp yutmuş olmama rağmen bütün kariyeri zevkle bitirirdim. Takdir edersiniz ki garajımda son model bir BMW varken Anadol'a binmek o kadar da cazip gelmedi bana. İndirilebilir içerikle birlikte gelen tek enteresan eklenti motosikletlerdi ki bunlar için zaten başlı başına inceleme yapılabilir. Sadece yarışlara getirdiği çeşitlilik ve değişik oynanış tarzı açısından bile *Burnout*'a motosiklet getirmek o gün ne kadar radikalse bugün de aynı şekilde etkili bir karar olmuş. Motosikletlere alışması biraz zaman alıyor ama bir öğrendikten sonra bütün o adayı baştan sona bir de motorla gezmemek için kendinizi tutamayacaksınız.

Burnout'a çıkan tek anlamlı indirilebilir içerik *Big Surf Island*'dı ki hedef kitlesi olarak baktığımızda, sıradan oyuncuların ötesinde, *Burnout*'u yalayıp yutmuş, farklı zorluklar arayan oyuncuları hedef alan bir yapımdı. Zorlu atlayışlar, saçma parkurlar ve en önemlisi daha dar ama bol dönüşlü yarışlar belki herkese hitap etmeyebilir ama oyunun ömrünü süper araçları bedava sunmaya kıyasla daha çok uzatacağını tahmin edebiliyorum.

Otomobil uçar gider

Hayallerin gerçekliğin önüne geçtiği bir diğer konu da kesinlikle görsellikte ortaya çıkıyor. Hiç abartmadan söyleyeceğim benim hatırladığım *Burnout Paradise* kesinlikle şu an oynadığım oyun değildi. *Burnout Paradise* denildiğinde aklıma kaçınılmaz olarak rüzgâr değirmenleri altında yarışmak ve o baraj yolu etrafında çemberler çizerek yarışmak geliyordu. Remastered ile remake kavramlarının farkı da tam olarak bu noktada ortaya çıkıyor. Doku kalitesini ve çözünürlüğünü yükseltip, görüş mesafesini arttırabilirsiniz ama düşük poligonlu modellerini tekrar çizmiyorsanız, eski bir oyunu bir noktaya kadar güzelleştirebilirsiniz. *Burnout Paradise*, zamanında akıcı olduğu kadar etkileyici gözüken bir oyundu da ama ne yazık ki o zamanlar geçeli bir hayli olmuş. Her şeye rağmen *Burnout Paradise Remastered*'ı mükemmel akıcılıkta ve hiçbir yavaşlama olmadan oynamak, kalitesini bugün bile koruyan oynanış mekaniklerini iyice parlatıyor ki bu benim için yeterli.

Electronic Arts'ın son dönemde çıkardığı yarış oyunlarına bakarsak, yakın zamanda *Burnout Paradise*'a denk veya ondan daha iyi bir yarış oyununun gelmesini beklemek biraz hayalperestlik. Görsel anlamda çok iyi yaşlanmasa da, oynanış babında gelmiş geçmiş en iyi arcade yarış oyunlarından biri söz konusu olduğunda çok düşünmek de gerekmiyor zaten. Belki günümüzün her köşesinden hayat fışkıran, aktivite dolu açık dünyalı yarış oyunlarıyla gerçek anlamda kapışamaz ama, aksiyon ve sürüş keyfi bakımından *Burnout*'un da hâlâ ciddi bir motor gücü var.

GERİ SARMACA

Burnout Paradise denildiğinde insanın aklına o muhteşem müzikleri geliyor doğal olarak. 2000'lerin en klişe şarkılarını alıp, onlardan harika bir playlist hazırlayan Burnout Paradise, bazı şeylerin güzel eskiyebileceğinin kanıtı olsa gerek. Guns N' Roses ve Avril Lavigne'in bir arada olduğu bir albümün efsane olabileceğini düşünmek bile beyin hücrelerimin yanması için yeterli. Hiç abartmıyorum, Electronic Arts'ın bu başarısı ileride alakasız şarkılar çalan Spotify playlist'lerine ilham kaynağı bile olmuş olabilir.



- Adrenalin bombası yarışlar
- Araçların parçalanma detayları hâlâ muhteşem

−

- Günümüzde detaysız kalan dünya
- Trafik az gelmeye başladı
- Daha fazla açık dünya içeriği olabilirmiş
- Çevirimiçi oynayan pek yok

7+

SON KARAR

Oynarken hem kafanızı hem de arabanızı dağıtabileceğiniz yegâne oyuna bakıyorsunuz.





Paradise City'yi gezmek, eski sevgilinin yaşlandığını görüp bu konuda iyi hissetmeye benziyor.





TÜR: Aksiyon / Macera **YAPIM:** Hazelight Studios **DAĞITIM:** EA / Aral **KUTULU FİYATI:** 180 TL (PS4, X-One) **DİJİTAL İNDİRME:** 120 TL (Playstore), 89 TL (PSN), 130 TL (XBL), 30 euro (Origin) **DAHASI İÇİN:** awayout.wikia.com


Hapisten çıkınca hayatın tadını çıkarmaya karar veren Leo ve Vincent safariye katılmaya karar verir, olaylar gelişir...




Oyunun başı. Vincent hapishaneye girerken Leo da bu yeni gelenleri izliyor.



A WAY OUT

Bromance'in dibi

ÖMER AKDAĞ

Bazen sırf kaçmak için hapishaneye düşesim geliyor. Çok kolay bir kere, o kadar mahkûm niye kaçmıyor hiç anlamıyorum. *(Cezaevindeki okurlarımıza mesaj mı bu şimdi? :) -Serp.)* İşte klozetin arkasından kimsenin korumadığı koridorlara çıkıyorsun, iki havalandırma pervanesi durdurup aradan geçiyorsun, dışarıdasın! O kadar film ve oyun bize yalan söylüyor olamaz neticede!

Kaçış biletlerimiz iki kişiliktir

Yan yana iki kişisiniz ve bir tane makine var diyelim. Ne oynarsınız? *FIFA* mifa gibi spor oyunları veya *Worms* gibi kafa kırmacalı oyunlar dışında pek alternatif gelmiyor aklıma. *Borderlands 2* veya *Rocket League* gibi isimler de var ama onlarda da aynı ekrandan oynamak yarım saatlik falan eğlencelik bir şey, oyunu öyle oynarken zorlanırsınız, aynı ekrandan oynanmaya uygun değiller. *Mario Odyssey* ve *Mario Kart 8* var elbette ama hem Switch memlekette az bulunuyor, hem de daha ciddi temada bir şeyler istiyor olabilirsiniz.

Ve işte o aslında çok da az kişinin ilgisini çekmeyecek olan boş alana *A Way Out* yerleşiyor. Aman ha yanlış anlamayın "tek alternatif bu, idare edin" oyunu değil *A Way Out*. Muhteşem olmuş!

Oyunu aynı makineden iki kişi veya online olarak oynayabiliyorsunuz. Biriniz varoşların çocuğu Leo'yu, diğeriniz mürekkep yalamış Vincent'ı seçiyorsunuz ve ilk işiniz hapisten kaçmak. Split-screen şeklinde oynanıyor *A Way Out*. İnternetin yaygınlaşmasının ardından iyiden iyiye terk edilen bir oyun trendi split-screen, o nedenle açıklamam gerekebilir ki; ekran ikiye bölünüyor ve iki oyuncu da kendi tarafında işini görüyor. Bu sistem çok güzel ve yaratıcı kullanılmış. Örneğin bir oyuncu lagaluga yaparak etraftakileri oyalarken diğeri kimseye görünmeden arka odadaki törpüyü çalıyor. Veya birisi metal çubuk sokarak dev pervaneyi durdururken diğeri aradan geçiyor. Tam bir işbirliği oyunu *A Way Out*.

Asıl aksiyon çıktıktan sonra

Oyunun adının *A Way Out* olduğuna çok da takılmayın bu arada, oyunun tamamı hapisten kaçış üzerine kurulu değil. Hatta yarısından fazlası değil. Hapisten kaçışla ilgili bölümler daha çok sinematik macera şeklinde. İşte az önce bahsettiğim gibi ortaklaşa hareket ederek kaçış planını ilerletmek, QTE'lerle bezeli atraksiyonlara girişmek, etraftaki diğer mahkûmlarla muhabbet etmek gibi şeylerle dolu. Kaçışın ardından gelen bölümlerde yine bu sinematik macera dokunuşları devam ediyor elbette ancak silahlı çatışmalar, araç kovalamacaları gibi şeyler de sizi bekliyor. 6-7 saatlik nispeten bir oyunun nispeten az bölümünü kaplayan bu aksiyon kısımlarının sallamasyon olabileceğini düşünüyorsanız da yanılıyorsunuz ayrıca. Çatışma alanlarıyla, fena olmayan silah çeşitliliğiyle, ve de tabii iki kişi ilerlemenin verdiği işbirliği hissiyle aksiyonu çok sıkı oyunun.

Oyunun bu ilk yarısının aksiyonsuz, ikinci yarısının aksiyonlu olması durumunu bir den-

BİR TANE YETER

A Way Out'un çok tatlı bir özelliği de eğer internet üzerinden bir arkadaşınızla birlikte oynamak isterseniz arkadaşınızın oyuna sahip olmasının gerekmemesi. Arkadaşlarla oynanmak için tasarlanmış bir oyun için çok mantıklı ve açgözlü olmayan bir yaklaşım. Gerçekten EA mi dağıtıyordu bu oyunu?



gesizlik olarak görmeniz olası ancak ben pek öyle düşüncelerde değilim. Aksiyonun bir oyunun her yerine dengeli dağılması, evet safkan aksiyonlar için doğru bir formül olabilir ancak bu elimizdeki özel ve farklı bir oyun. Her parçası kendi tarzınca etkileyici olabildiği sürece sorun yok, hatta ilk bölümlerdeki aksiyonsuzluk nedeniyle oyuncuları kaçırabileceklerine rağmen mantıklı ilerleyişten ödün vermedikleri için güzel bir artı benim adıma.

Yaşanası bir hikâye

Ah o kadar çok spoiler verip hikâyedeki dramatik noktalar üzerine muhabbet çevirmek istiyorum ki… Yapmayacağım merak etmeyin. Ama bütün mantık hatalarına, klişeliklerine rağmen oyunun hikâyesinden çok etkilendiğimi söyleyeyim. İki karakter de müthiş bir kere. Ayrı ayrı karakter olarak çok iyi yazılmışlar ve birinin diğerinden çok farklı kafalarda olduğunu bütün konuşmalarda veya detaylarda sürekli hissediyorsunuz. Atıyorum Vincent buzdolabını açıp bakıp kapıyor, Leo içinden bir sandviç alıp "bu ne lan auğakahşfi" diye küfrederek geri fırlatıyor. Leo'nun veya Vincent'ın yaklaşımları arasında seçim de yapıyoruz arada. Tahmin edersiniz ki Vincent'ınkiler daha makulken Leo'nunkiler daha dandun. Her iki türlüsü de güzel ama.

İki karakterin zıtlar ve birbirlerine güvenmiyorlar. Buna rağmen ortak hareket etme zorunlulukları onları yavaş yavaş yakınlaştırıyor. Sırt sırta verilen mücadeleler, karşılıklı laf sokmalar falan derken, ilk başta birbirlerine mesafelilerken zaman içerisinde aralarında oluşan dostluk ve güven ince ince işlenmiş.

Hikâyenin etkileyici olmasında iyi yazılmış zıt karakterlerin ve bu karakterlerin gelişiminin ne kadar etkisi varsa on numara yönetmenliğin de en az o kadar etkisi var. Oyunun başındaki Josef Fares aynı zamanda bir film yönetmeni zaten, ki o ve ekibinin bir önceki oyunu *Brothers: A Tale of Two Sons* da yönetmenlik anlamında son derece etkileyiciydi zaten. Şöyle bir aklımdan geçiriyorum *A Way Out* bölümlerini de, hapisten kaçış bölümlerindeki nice mizansen, izometrik kameradan bir adamı kovaladığımız süper eğlenceli sahne, muhteşem kurgulanmış hastane sahnesi gibi sürüsüyle yaratıcılığına şapka çıkardığım yer aklıma geliyor. Hele sonları yok mu... Of... Offf ki ne off... Görüp görebileceğiniz en epik oyun sonlarından birine hazırlıklı olun derim.

EA ORIGINALS

EA'in 2015'te yayınladığı Unravel'ın başarısı üzerine inşa ettiği "bağımsızları da destekliyoruz" yapısının adı EA Originals. Geçen çıkan Fe de buradandı, A Way Out'tan sonra bir de Sea of Solitude diye bir oyun var bu yıl çıkacak, o da buradan. Her yıl FIFA sayesinde EA'in minimum maliyetle maksimum kazanç elde ettiğini düşünürseniz belki çok daha fazla oyuna destek çıkması gerekir ama bu da bir şey.

Oyunun ana akışı yeterince iyi değilmiş gibi bir de etrafa sürüsüyle tuhaf tuhaf şey yerleştirmiş yapımcılar. Bu oyunun içinde ritim oyununun ne işi var mesela? Veya dartın? Hele şu karavan parkındaki çocuk parkına gitmeyi sakın unutmayın. İçinde saçma sapan geyikler dönmeyen Tango & Cash hikâyesi mi olur zaten?

Türünün tek örneği

Sinematik olarak sağlam, hikâye-karakterler olarak sağlam, oyuncunun karşısına sürekli farklı farklı sürprizler çıkarıp her bölümün akılda kalıcı olmasını sağlayan, küçük bir stüdyodan çıktığına inanamayacağınız bir yapım *A Way Out*. Özene bezene hazırlanmış bir kaçış filmi düşünün, buna oyun olmanın getirdiği interaktifliği ve tutkulu ve yetenekli yapımcıların sayısız dokunuşunu katın, bir de bunun üstüne iki kişi oynamanın tadını ekleyin. Utanmasam *Uncharted 4*'ten daha çok beğendim diyeceğim. 

BAŞTA BİRBİRİNDEN HOŞLANMAYAN LEO VE VINCENT'IN YAVAŞ YAVAŞ KARŞILIKLI GÜVEN İLİŞKİSİNİ KURMASINA VE KARDEŞ GİBİ OLMASINA UZANAN, HARİKA BİR KARAKTER GELİŞİMİ VAR OYUNDA.



Sırt sırta hareket etmelisiniz derken gerçek sırttan bahsediyordum.

+

- Sürükleyici bir hikâyeye sahip
- İki karakterin zıtlıkları hem senaryoya hem oynanışa yedirilmiş
- Her bölümü bir diğerinden farklı ve başarılı
- Sonları çok feci
- Fiyatı böyle bir oyun için uygun sayılır

−

- Senaryodaki mantık hatalarını görmezden gelmek zor
- Bir üçüncü son yakışırdı bu oyuna

8+

SON KARAR

Arkadaşı olan herkes denemeli.



TÜR: Aksiyon YAPIM: Wargaming DAĞITIM: Wargaming.net YAŞ SINIRI: 7+ DAHASI İÇİN: worldoftanks.eu



WORLD OF TANKS 1.0

Wargaming bir şaheseri baştan yarattı

TUĞBEK ÖLEK

Bir tarlanın kenarında duruyorum, sarı ve düz uzanıyor önümde. İki çalı ve küçük bir toprak yığıntısı bütün siperim. Tarla sessiz, tarlanın sonunda düşman mevzileri sessiz... Benim sessizliğimi bozan tek şey dizel motorun homurtusu. Sabah yatağından zorla kaldırılıp işe sürüklenmiş bir ihtiyarın söylenişi bu. "Hurda olmuşum burada, bomba düşmüş, buraları patlatmışlar, olmuyor bunlar..." Şşşş... Sessiz ol emektar motor, dediklerinden bir halt anlaşılmıyor, ama düşman ne dediğimizi umursamıyor, yerimizi belli edeceksin.



WOT'UN EN BÜYÜK BAŞARISI TUTMUŞ BİR OYUNU DEV BİR EKOSİSTEME ÇEVİRMEK OLDU.

Gerginliği tetiklemek istercesine bir top sesi geliyor ara ara. Bizden mi atıyorlar karşıdan mı, bize mi atıyorlar karşıya mı? Hiç fikrim yok. Kimse umursamış gibi değil, ben de umursamıyorum. Herkes ne yapıyorsa taklit etmeye çalışıyorum. Namlumu sessizce çevirerek düşman hattını tarıyorum. Ani bir hareket yapmadan, maazallah görülürüm bir de. Karşıda birkaç tane yıkık dökük bina, bir iki ağaç, çalılar, küçük bir köy cephesi, hepsi o. Binaların birinin yanından hızla bir tank fırlıyor, hemen ardından bir tane daha, top sesleri yırtıyor sessizliği. O kadar hızlı gidiyorlar ki şaşkınlık içindeyim. Benim tankın bu hızda gidebildiğini hiç sanmıyorum. Kıyamet kopuyor anında, bizim taraftaki bütün tanklar gürlüyor, karşı taraftan ateş yağıyor, tepelerden çatışma sesleri geliyor. Sessizlik ve gerginlik cehenneme yol veriyor.

Ne yaptığımı çok da bilmeden üzerimize gelen tanklara ateş ediyorum ben de. Biliyorum önlerine ateş etmem lazım, ama bunun ötesinde ne yaptığıma dair bir fikrim yok. İlk tank daha tarlayı yarılayamadan patlıyor, ikincisi sağa kırıp dere yatağına doğru çıkıyor görüş alanımdan. Biraz sonra bir patlama sesi ve olduğu yerden yükselen dumanı görüyorum. Cehennem yavaşça sükunete geri yol veriyor. Ne oldu şimdi? Heyecanlı gençler intihar mı etti? Kötü giden bir saldırı planı mıydı? Arkadaşlarının peşlerinden geleceğini mi düşünüyorlardı? Biri bana da anlatsın, bu çalının arkasında boş yere mi kendimi geriyorum!!!

Tepelerden bir iki top sesi daha geliyor ve yine sükûnet. Haritama bakıyorum, tepeden 4 dost tank hızla düşman hatlarının arkasına doğru ilerliyor. Vaaayy biz burada beklerken onlar tepedeki çatışmayı kazanmış ve düşmanı çevirmiş bile. İşte şimdi makasın ortasında kalmış kâğıt gibi savunmasızlar. Savunma hattımızdan bir tank hızla fırlıyor ileri, onun ardından iki tane daha, ve diğerleri... Taarrrruuuzzz!!! Küçük toprak tepemin üzerinden zıplayarak fırlıyorum ben de. Karşıdan cehennem boşalıyor üzerimize. Yan tarafımda bir tank patlıyor. Arada rastgele ateş ediyorum karşıdaki evlere ama en ufak bir faydam var mı bilmiyorum.

Çelik ve ateş sürüyor artık boş tarlaları. Arkanı kolluyor musun? Topun frekansını sayıyor musun? Yanındaki dost mu düşman mı? Zigzaglar atıyor musun? Hiçbir fikrim yok. Taaarruuuuzzz!!!! Adrenaliin!!! Artık neredeyse düşman hattındayım, karşımda bir anda bir düşman beliriyor, namlusu bana bakıyor. Önce ben ateş ediyorum. Dink ediyor. Yemin ederim dink diye bir ses geliyor o kadar, çizik yok, lanet olsun, dink ne, neden dink etti? Alnımın ortasına yapıştıracak şimdi... İşim bittiii! Derken muazzam bir ateş topuna dönüşüyor düşman, sadece arkasından hızla geçen bir karaltıyı fark edebiliyorum... ve ZAFER. Kazandık mı? Cidden mi? Süper!

Yavaş başlayan bir dostluk

Şu savaşın üzerinden kaç yıl geçti? Uzun uzun yıllar, hafızam o kadar iyi çalışmıyor. Eski maillerimi tarıyorum, 2012 Mayıs'ından kalma bir mesaj: "Hesabınız yaratıldı!". Ne gereksiz bir ünlem, bir hoş geldiniz bile yok, o kadar. Şifre unutursan linki bu. Ben de memnun oldum...

Daha oyunun ilk yılları, yeni popülerleşmeye başlamış, Wargaming oyun geliştiren bir stüdyodan oyun yayıncısına evrilme çabaları içinde henüz. Online oyun nedir, nasıl olmalı pek tartışılıyor. Beş gün sonra başka bir mail. "Ödemeniz başarıyla işlenmiştir" demek ancak 5 gün dayanabilmişim tanklarda biriken deneyim puanlarına, çünkü ilk harcamamı serbest deneyime yaptığımı en az ilk savaşım kadar net hatırlıyorum =) "2.500 altın hesabınıza eklendi. Teşekkürler!" Vaay parayı verince ısınmaya da başladık. Sana da teşekkürler! Yakında arkadaş olursak şaşırmam.

Aradan geçen altı sene, yapılan binden fazla savaş, sonra birlikte göğe çıkmalar, denizlere açılmalar... Dürüst olmak gerekirse ne zamandır elimi sürdüğüm yoktu, belki bir tek Primo Victoria'mı gezmeye çıkarmışımdır biraz. Eh basın olmanın o kadar kıyağı olsun değil mi?

Yaşayan bir oyunun hikâyesi

World of Tanks'ın en büyük başarısı, hit olmuş bir oyunu alıp devasa bir ekosisteme çevirmesi oldu. Sadece yan oyunlarıyla savaşı hava ve denize götürmedi, aynı zamanda konsol ve mobil cihazlara da yayıldı. *Warplanes*'in bir türlü olamamasını bir kenara koyarsak, her oyun ve platformda da takdir topladı. Mesela Riot Games'e sormak lazım, sen bu 8 senede ne yaptın?

Ama Wargaming'in en büyük ve en popüler oyunu daima *World of Tanks* PC oldu. Onlar da ilk göz ağrılarını bir kenara bırakmadı.



Duydunuz mu? Keşke duyabilseydiniz... WoT tarihimde epik anlardan biri bu.



Oyunun ilk yayınlandığı 2010'dan bu yana güncellemeler konusunda online oyunlarda zor görülmüş bir standart oturttular. İlk oynadığım günü hatırlıyorum da bir avuç tank vardı oyunda. Şimdi teknoloji ağacına girip açabileceğiniz bütün tanklara baktığımda resmen başım dönüyor. Sekiz senede, 70'den fazla güncelleme ve 550'den fazla tank gördü oyun.

Diğer yandan yapılan her değişiklik oyuncuları mutlu etmedi. Ama Wargaming hatalardan dönmeyi, gerektiğinde çıkıp oyuncularından özür dilemeyi de bildi. *WoT* bir yandan büyüyüp dallanırken ruhunu kaybetmemeyi başardı. İlk savaşımda yaşadığım o denge, gerilim, kızılca kıyamet halen devam ediyor. Oyunun gerçekçi, keskinlik isteyen, anlık karar ve refleksleri zorlayan ama bir yandan da ağır ağır işlediğiniz stratejik yapısı halen onu özel kılıyor. Hele ki FPS oyunlarının basa koşa zıplaya gittiği çılgın ve karanlık *CoD* dönemlerinde bu oyun aklı başında birçok aksiyon oyuncusunun sığınağı oldu resmen.

Oyun popülerleştikçe ve yüz milyondan fazla oyuncuya ulaştıkça bir yandan eSpora büyük yatırımlar da yapıldı. Oyunun hayran kitlesi için mücadele, turnuva, şampiyona heyecan verse bile, kitleleri peşinden sürükleyecek bir heyecan eline dönüşemedi bu yatırımlar. Biraz da oyunun gerilim, denge, rakibi tartma ve bir anda kopan kıyamet yapısından. Ne yalan söyleyeyim ben de *WoT* turnuvalarını izlerken sık sık uykum geliyor.

0.9.22 + 0.0.78 = 1.0

Bir klasikten bahsederken sayfalar da su olup akıp gidiyor. Oyunun sekiz yıllık tarihinden daha çok bahsederiz ama artık gelelim günün anlam ve önemine, yani *Bir Nokta Sıfır*'a. Wargaming bu güncellemeyi ilk duyurduğunda çok şaşırmıştım. *Bir Nokta Sıfır* mı? Düşününce, evet, bugüne kadar *World of Tanks* yamaları hep birden küçük rakamlardı, sıfır nokta küsur diye giderdi. Evet oyun hiçbir zaman versiyon 1'i görmemişti. Ama bu oyun aynı zamanda beta veya erken erişimde de değildi. Bu kadarını planlamışlar mıydı? Mesela oyunun yayıncısı Victor Kislyi bundan sekiz sene önce "yıllar geçtikçe oyun için hayal ettiğim her şeyi yapacağım ve ancak o gün *1.0* olarak anılacak" demiş miydi, bilmiyorum.

Diğer yandan öylesine büyük bir değişim getiriyor ki *1.0* güncellemesi, oyuna direkt *World of Tanks 2* deseler de kimsenin itirazı olamazdı. Oyunların büyüklüğünü kiloyla tartamıyoruz elbette, ama verilen emeğe bakınca oyun tarihinde görülmemiş bir güncellemeden bahsettiğimiz ortada. Hiç abartmıyorum çünkü sadece *1.0* güncellemesi için dokuz ayrı stüdyoda, 400'den fazla kişi çalışmış ve geliştirme üç sene sürmüş. Bu kadar zaman ve adamla bir *Assassins Creed* yapanlar var.

Çekirdekten savaşçı

WoT 1.0'ın bu kadar çok değişim getirmesinin sırrı özünde, yani motorunda yatıyor. Oyun ilk geliştirildiğinde o zamanın popüler motorlarından BigWorld'ü kullanıyordu, hatta Wargaming yıllar önce geliştirici firmayı satın da almıştı. Yıllar boyunca bu motor da güçlendi, yüksek çözünürlüklü tankların eklenmesine, daha çok oyuncunun aynı anda oynamasına izin verdi. Ama teknoloji olarak eskidikçe oyun da göze basit ve zayıf gözükmeye başlamıştı, özellikle haritaları.

Yeni güncellemenin en büyük değişimi *World of Tanks*'in artık kendisi için özel geliştirilmiş çiçeği burnunda Core Engine'e geçiyor olması. Sadece yeni teknolojiler, efektler ve detaylı grafikler değil, çok daha iyi optimizasyon anlamına geliyor bu. Çünkü oyunun ihtiyaçları için özel olarak geliştirilmiş bir motor, gereksiz yükler de taşımıyor demektir. Eski motor DVO'lar için geliştirilmişti, yenisi tank savaşları için. Grafiklerdeki tüm gelişime rağmen ben oyunu, GTX 980 kartımla 3440x1440 çözünürlükte Ultra ayarlarda oynuyorum ve fps'nin 45'in altına indiğini görmedim. Şaşırtıcı şekilde fps o kadar kararlı ki benim gibi çok zorladığınızda bile fps uçmasa bile düşmüyor da.

Yeni Core motoruyla birlikte oyuna Havok fizikleri de ekleniyor. Gerçi oynanışa etki edecek temel fonksiyonlar halen motorun üzerinde ve Havok fizik motoru daha çok kozmetik amaçlarla çalışıyor. Mesela bir duvara veya kütük yığınına çarpıp yıktığınızda eskisi yerine puff diye kaybolmayıp parçalara ayrılıyor ve dağılıyor. Öyle abartılacak bir gerçeklikte değil ama eski halin-



HİÇBİR ZAMAN GÖRMEYİ BEKLEMEDİĞİMİZ 1.0 GÜNCELLEMESİ WOT'U BAŞTAN YARATMIŞ.







Çevreyle etkileşim konusunda yeni bir seviyeye ulaştık bu güncellemeyle.

den iyidir. Ayrıca tankınız ilerledikçe ot, çalı, ağaç vesairenin dalgalandığını görebiliyorsunuz.

Ayrıca tankınız çevreyi daha gerçekçi etkiliyor ve etkileniyor. Mesela kum ve kar içinde hareket ettikçe tankın üzerinde birikmeye başlıyorlar. Palet izleriniz tankın gerçek hareketini takip ediyor, örneğin drift attığınızda altınızdaki kumu komple süpürüyorsunuz. Tankınız suya girdiği zaman gerçekçi dalgalar oluşturuyor yüzeyde. Paletlerinizden sıçrayan çamur, toz ve su çok daha güzel gözüküyor. Oyun küçük detayları işlemede cidden kendini aşıyor.

Her haritanın her köşesi

WoT 1.0'la oyundaki bütün haritalar da sil baştan üretilmiş. Hatırlarsanız dört sene önce haritalara büyük bir güncelleme gelmiş grafikleri biraz gelişmiş ve oynanış olarak optimize olmuşlardı. Bu sefer oynanışa etki daha az ama grafik olarak haritaların önceki hallerinden eser yok. Sadece detay değil tema olarak da yenilenmişler. Mesela eski haritada çıplak kayalık olan bir tepe, eski bir tapınak kalıntısına veya yıkık surlara dönüşmüş. Oynanış olarak hiç değişiklik olmayan haritaları bile tanımakta zorlanacaksınız.

Haritaların yenilenmesi demek üzerindeki tüm öğelerin, elektrik direklerinden, binalara, kayalıklara, çiçeklere, kafe masalarına kadar her şeyin sıfırdan modellenmesi anlamına geliyor. Zaten en çok eski binalar ve kayalıklar göze çarpıyor. Eski grafiklerle arasındaki fark anlatılır gibi değil.

Anlayacağınız haritalar hem göze güzel gözüküyor hem de daha fazla karaktere, atmosfere sahip. Bu tematik atmosferler yeni tematik müziklerle birleşince oyunun hissiyatını ve deneyimini cidden değiştiriyor. Üstelik oyunun otuz haritası için geçerli bu, bir tane harita da aceleye gelmiş, zayıf kalmış değil. Her biri ince ince işlenmiş.

Ama haritalarda beni en çok çarpan şey oynanamayan alanlardaki değişim oldu. Yani harita sınırının ötesi. Ufka doğru uzanıp gidiyor harita, dağlar ve tepelerle kesiliyor. Sanki o sınır olmasa tankınızı saatlerce sürebilirmişsiniz gibi. Küçük bir arenaya sıkışmış gibi değil, dev bir savaşın ve coğrafyanın parçasıymış gibi hissettiriyor artık.

Bu değişimden garajınız da nasibini alıyor. Artık garaj denmez ya ona, bir ormana kurulmuş küçük bir kamptayız. Sabah güneşi ağaçlar arasından süzülürken, yanımızdan sessizce bir dere akıyor, kimi askerler kamp ateşinde dinlenirken, diğerleri portatif bir masa üzerinde strateji tartışıyor. Tanklarınızı tek tek açıp hayran hayran detaylarına dalmak için harika bir ortam.

Müzikal çılgınlık

Bir güncelleme için sıfırdan oyun motoru yazmak ve bir tanesi yeni 30 haritayı sıfırdan üretmek kulağa çılgınca geliyor elbette ama, oyunun tüm müziklerini sil baştan yaratmak artık abartıyı farklı bir seviyeye taşıyor. Üstelik sadece 3-4 besteden bahsetmiyoruz burada, oyunun her haritası kendi tematik müziğine sahip. Üstelik tüm müzikler dinamik. Yani savaşın gidişatına, çatışmanın seyrine göre değişiyorlar.

Bu kadarı yeterince abarmamış gibi bir de her haritanın müziğini yöresine özgün bestelemişler. Kuzey Afrika haritalarında bedevi tınıları, buzlu haritalarda Nordic türküleri, dağlarda Kafkas müzikleri çalınıyor kulağınıza. Bu müziklerin bestelenmesi ve kaydedilmesinde dünyanın dört bir yanından 50 yerel müzisyenle çalışmış ekip, klasik kısımlarıysa Prag Senfoni Orkestrası kaydetmiş. Orkestranın şefliğini de Game of Thrones'un da müziklerini de kaydeden Adam Klemens yapmış.

Ben bir oyunu uzun süre oynuyorsam müzikleri illa kapatırım. Yüzlerce saat dinlemek illa ki kabak tadı verir. Ama o kadar çeşitli ve zengin bir müzik albümü oluşturmuşlar ki, iki saatin üzerindeki bu albümden sıkılmak çok da mümkün görünmüyor. Bu arada sitesinden dinleyip indirebileceğiniz gibi, Spotify dâhil tüm müzik platformlarında ücretsiz bulabilirsiniz oyunun müziklerini. Albümün tümü keyifli ama özellikle Sand River'ı bir dinleyin.

Saygı emekten gelir, vefa yürekten

Her oyun yayıncısı Wargaming kadar zengin değil, her oyun geliştiricinin aklına gelen çılgınlığı yapabilecek imkânı yok. Ama diğer yandan bir oyunun kazandırdığı paraları iç etmek yerine dönüp daha çok emeğe çevirmek ve en iyiyi verebilmek için bu kadar işin altına girmek ayakta alkışlanacak bir hareket. Oyun sektöründe başarıyı yakalamış çok az firma bu alkışı hak ediyor.

Yüz milyondan fazla oyuncusunun, oynanış zevkini tescillediği *World of Tanks* şimdi daha yüksek performans, muhteşem grafikler ve akıllara zarar oyun müzikleriyle kalbimizi yeniden fethetmeye geliyor. Bize düşen iki şey var, keyfini çıkarmak ve ayakta alkışlamak.



- Mükemmel oynanışa sahip, dünyanın en popüler savaş oyunu
- Kendi tema ve müziği olan 30 harita, 550+ detaylı tank
- Muhteşem grafikleri sağlam performansta veriyor
- Harika oyun müzikleri

—

- Durduk yere tanklara merak salıyorsunuz
- Birkaç yüz saatinizi gözden çıkarın
- Tarama, zıplama, arkadan bıçaklama yok

9+

SON KARAR

Eğer online mücadele oyunlarını seviyorsanız, müptelası olacaksınız (muhtemelen öylesiniz zaten).

○ **TÜR:** Roguelike / Aksiyon ○ **YAPIM:** My Next Games ○ **DAĞITIM:** Movie Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-sb



Cain? Sen misin?



Her detaya dikkat etmeniz gereken bir oyunda yaralarınızın otomatik kapanmasını beklemiyordunuz sanırım.

SOULBLIGHT

Sevenlere mani olmayayım

ESER GÜVEN

Sıkıcı bulduğum oyunları oynamayı sevmiyorum. "İşin ne, tabii ki oynayacaksın, sen sıkılacaksın ki bizi sıkılmaktan kurtaracaksın" diye düşünüyorsanız size de hak veriyorum aslında. Ama bazen sorun oyunda mı, yoksa bende mi tam olarak karar veremediğim durumlar oluyor. *Soulblight* da o vakalardan biri. Değişik mekanikleri var, hem ben roguelike da severim; ama nedense savaş sisteminin hantallığından mıdır, kamera açılarından mıdır bilmem bir türlü ısınamadım arkadaş bu oyuna. Ben sevemedim ama siz belki seversiniz diye mümkün olduğunca objektif biçimde anlatayım en iyisi.

Yanlışlıkla Diablo'ya mı geldik?

Oyunda isimsiz bir kahramanı canlandırıyor ve kendimizi The Sanctuary ismindeki yerde buluyoruz. Soultree isminde bir ağaç var, bu ağaç yalnızca insanların değil daha birçok varlığın yaratılmasını sağlamış. İnsanlar da şükranlarını göstermek ve ağacı korumak için bu Sanctuary'i inşa etmişler. Zamanla ihmal edilen ağaç hastalanmış ve güzel canlılar yerine bu sefer de yaratıklar yaratmaya başlamış. Bizim nihai amacımızsa ağacı hastalıktan kurtarmak.

Soulblight kalıcı ölüme sahip bir roguelike, yani öldüğünüz zaman hoop en baştan başlıyorsunuz. İnanın oyun o kadar zor ki ölüp yeniden başlama olayı bir süre sonra alışkanlık oluyor, "aaa öldüm, ne ilginç" diye tepki bile veremeden robot gibi aynı şeyleri yapmaya devam ediyorsunuz. Kuşbakışı açıdan oynanan oyunda alıştığımız cins bir sağlık göstergesi yok, bunun yerine ne kadar iyi durumda olduğunuzu gösteren ve %100'den başlayan bir gösterge var. Yaptığınız çeşitli eylemler ve kişilik özellikleriniz (az sonra değineceğim) bu değeri arttırıp azaltıyor ve bu değer arttıkça saldırı ve savunmanız da o derece artıyor. Yani kendinizi iyi durumda hissederken fiziksel olarak da kuvvetleniyorsunuz ki bu mantıklı bir mekanik olmuş.

Her iyinin bir de kötü yanı vardır

Oyun *Darkest Dungeon*'dan örnek almış, çünkü seçtiğimiz kişilik özellikleri bizi hem olumlu, hem de olumsuz yönde etkileyebiliyor. Bir bölümü tamamladığında dört özellik arasından seçim yapabiliyor (ya da es geçebiliyor) ve seçtiğiniz yola uygun davranmaya başlıyorsunuz. Mesela Cowardice (ödleklik) özelliğini seçerseniz gizlice öldürdüğünüz her düşman size %2 kazandırırken, açık savaşıp öldürdükleriniz %2 kaybettiriyor. Ya da mesela Reckless (gözü kara) özelliği ne kadar çok yaranız varsa o kadar güçlenmenizi sağlıyor. Ancak yaralardan bazıları ciddi oluyor, bazıları dikiş gerektiriyor falan derken güçlenmek uğruna kan kaybından ölme riskini de kabullenmiş oluyorsunuz.

Yaralardan bahsettim ya hani, oyunda cidden başınız beladan kurtulmuyor. Mesela tuzağı etkisiz hale getirmeden açmaya çalıştığınız bir sandıkta parmaklarınızı kaybetmekten son anda kurtuluyorsunuz, ya da aldığınız darbelerden bacağınız şişiyor ve indirmek için bitkisel ilaç sürmeniz gerekiyor. Derin yaraları dikmeli, hafif yaralara pansuman yapmalısınız. Aç kalmamak için bulduğunuz çoğu şeyi yiyorsunuz ama dikkatsizlik gıda zehirlenmesine yol açıp işleri daha da berbat edebiliyor. O noktada da küfrederek ölüyor ve baştan başlıyorsunuz zaten, sıkıntı yok.

Acele işe şeytan karışır

Oyunun savaş sistemi öyle kimseye pata küte dalabileceğiniz bir sistem değil. Doğru zamanda blok yapmak, doğru zamanda silah savurmak çok önemli. Tam zamanında blok yaptığınızda düşman sersemliyor ve daha rahat zarar verebiliyorsunuz. Ama karakterinizin ve düşmanın çevresinde iç içe geçmiş çemberlerle temsil edilen kalkan, sağlık, dayanıklılık gibi verileri takip etmek pek kolay değil ve kontrollerin de pek iyi olmaması sebebiyle vurmak ve blok yapmak arasındaki dengeyi kaçırıp ölmek oyunun keyfinden çok şey götürüyor.

Tüm bunlar aslında *Soulblight*'ı şahsına münhasır bir oyun haline getiriyor. Direkt olarak benzetebileceğim, "şunu sevdiyseniz bunu da seversiniz" diyebileceğim bir oyun yok. Ancak fiyatı yüksek sayılmaz ve her zaman için beğenmeyip iade etme şansınız var, o yüzden roguelike seviyor ve kendinize aşırı zor bir oyun arıyorsanız *Soulblight*'a bir şans vermeyi düşünebilirsiniz.



- Kişilik özelliklerin hem olumlu, hem olumsuz yanlarının olması güzel
- Seçtiğimiz yol oyundaki ilerleme tarzını değiştiriyor
- Grafikler

−

- Çoğu unsurun ne işe yaradığı net değil
- Transmute mekaniği başarılı değil
- Savaşlar ve kontroller hantal kalıyor
- Maymuncukla açılan kilitli sandıkların boş çıkması
- Gizlenerek öldürdüğümüz düşmanlar puf diye kayboluyor

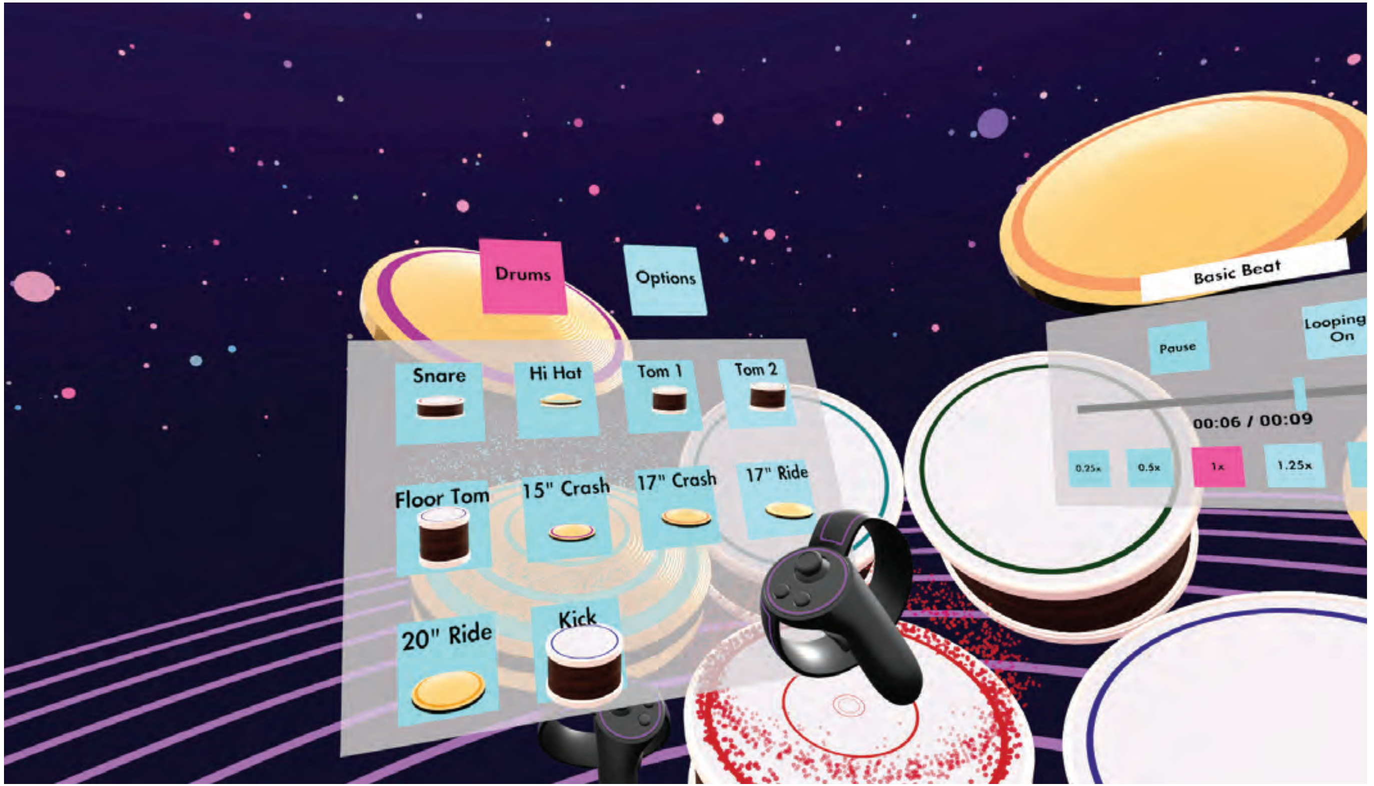
6

SON KARAR

Yaratıcı mekanikleri destekleyecek kalitede savaş öğeleri sunamıyor olması büyük kayıp, yine de roguelike sevenlere hitap edebilir.



TÜR: Ritim **YAPIM:** Emir Tanırgan **DAĞITIM:** Emir Tanırgan **DİJİTAL İNDİRME:** 20 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** paradiddleapp.com



Hayalinizdeki davul setini Paradiddle'da yaratmak birkaç dakikanızı alıyor.

PARADIDDLE

Ba dum tss!

ALİ SEZGİN

İş dünyası, oyunların öğrenim konusunda ne kadar etkili olduğunu keşfettikçe, neyin oyun olup neyin olmadığı konusundaki o çizgi de tuhaf tuhaf yerlere kaymaya başladı. *Paradiddle* mesela, kesinlikle bir oyun değil. Evinde davul bulunduramayan, kendi pahalı kitini alamamış ve hatta sadece davullara rastgele vurmak isteyen oyuncuların ve potansiyel bateristlerin âşık olacağı bir yazılım daha çok. O yüzden söyleyeyim ben bir baterist değilim. Hayatımda hiçbir müzik aleti kullanmadım ve *Guitar Hero*'da bile bateri çalmayı sevmezdim. Böyle bir durumda sanal gerçeklik sahibi, bateri meraklıları için bu yazılımın gerçeğinin yerini ne kadar alabileceğini söylemem zor. *Paradiddle*'ın tam olarak bunu yapmaya çalıştığını düşünürsek biraz garip bir inceleme olacağını şimdiden az çok tahmin edebilirsiniz.

Biraz kafam karışmış olarak *Paradiddle*'ın başına ilk geçtiğimde, ortaya çıkardığı basit arayüz ve sade ortam aslında ne yapmak gerektiğini bana az çok anlatıyordu. Arayüzden davul ve zillerimi seçtim, onları istediğim yerlere yerleştirdim bagetlerimi çıkarıp çalmaya başladım. *Paradiddle*'ı kullanmak gerçekten kolay ancak müzikle alakası olmayan birinin mantıklı bir ritim veya ses çıkarması çok mümkün değil. Orada bateri çalmayı öğrenmek üzere değil, oturup gerçekten orada çalmak üzere olduğunuzun ister istemez hemen farkına varıyorsunuz.

Arka plandan bir şarkı açıp ona ayak uydurmaya çalışmamsa kısmen daha verimli oldu. Bu arada *Paradiddle*'la enstrümanlara midi girişleri ekleyebildiğimi ve ses aralıklarını kendi zevkime göre değiştirebildiğimi buldum ki bu iki özellik de bir amatör olarak hiç işime yaramadı. Öte yandan baktığımda *Paradiddle*'ın bir baterist için gerçekten kullanışlı olabileceğini tahmin edebiliyorum. İstediği bateri dizilişini sınırsız parçayla kurabilmek, ritimleri kayıt edip saklayabilmek ve bunu hareket ve ivme algılayan kollarla yaparak mest olacak muhtemelen sayısız müzisyen vardır.

Lütfen bagetimi yeme

Sanal gerçeklikte vurmalı ve sallamalı oyunlardaki en büyük sorunlardan biri gerçek hayattaki hareketiniz, sanal ortamda fiziksel bir karşılık bulmadığı için o kolun hedefinizin içinden geçip gitmesi ve dolayısıyla o gerçeklik hissinin kaybolması oluyor. O yüzden boks veya kılıç kalkan temalı oyunların mesela sanal gerçeklik dâhilinde ciddi bir karşılığı yok. *Paradiddle*'daysa kullanılan haptic titreşim yeterli olmuş. Zira yazılımı kullanırken, ritme dayalı hareketlerde gelecek titreşim yeterli geri bildirimi sağlıyor. Dahası bu bagetlerin davulların, zillerin içinden geçmesinin de ilginç bir artısını keşfettim. İki davulu alt alt koyarak tek bir sallamada ikisine de eş zamanlı vurmak mümkün oluyor mesela. Bu sayede gerçek hayatta tek seferde yapılamayacak "gümbürtüleri" *Paradiddle* dâhilinde yapmak mümkün.

Paradiddle hakkında nasıl çalıştığı haricinde olumlu veya olumsuz bir bildirim vermem ne yazık ki mümkün olmayacak. Ne kadar iyi çalışırsa çalışsın ortada sadece bateri çalmaya yarayan sanal bir ortam var. Bateri çalmayan veya en azından öğrenmek isteyen bireylere bir şey sunmuyor ve daha önemlisi oyunlaşmış bir yanı yok. Eğer bateri meraklısıysanız ve bir sanal gerçeklik cihazı sahibiyseniz muhtemelen *Paradiddle*'a bakarsınız. Bunun haricindekiler için diğer sayfalardaki oyunların daha çok ilgi çekici olacağına eminim.



- Bir sürü davul var
- Titreşimle verilen tepkime hissi başarılı
- Erken erişim aşaması içinde hızla gelişiyor

- İçerisinde pek oyun mekaniği yok

SON KARAR

Komşuları rahatsız etmeden bateri çalabilmek için güzel bir yöntem.

○ **TÜR:** Aksiyon / RYO ○ **YAPIM / DAĞITIM:** Press Pause Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-sod

Başlangıç bölümünde, ilk yardımcı elemanımızla Oyun hatırası pozu veriyoruz.









SIGNS OF DARKNESS

İzler şimdilik karanlıkta

NOYAN AKATLI

Oyungezer ailesinin "Geç Kalan" lâkabıyla anılan üyesi olmak, ilginç bir durum gibi geliyor bana. Oyunları, piyasaya çıkmalarının üzerinden bir - bir buçuk yıl gibi uzunca süreler geçmeden alıp oynamıyorum gibi bir izlenim bırakıyorum sanki çevremde ve siz okuyucu dostlarda. Çıktığı hafta alıp giriştiğim oyun sayısı hiç de az değil halbuki. 2010'lu yılların oyun dünyasında yükselen eğilimlere baktığımızda, ilk gözüme çarpanlardan olan erken erişim yapımlar kataloğumdaysa bazı güzel oyunlar mevcut, Geç Kalan Noyan sayfasına zıt bir etki yaratsa da, ilgimi çeken yapımlara, hele makul fiyatlarla karşıma çıkarsa henüz yapım aşaması tamamlanmadan şans vermeye çalışıyorum son zamanlarda. Birkaç ay önce kütüphaneye eklediğim, *Emergency* serisini andıran *EmergeNYC* örneğin ilk aklıma gelenlerden, mütevazı ve iyi niyetli yapım ekibinin yavaş ama düzenli adımlarla geliştirmeye devam ettiği, tahminimce bir yıl içinde gayet sağlam bir itfaiye - cankurtaran - polis simülasyonu olarak tam sürüme geçecek diye umut ediyorum.

İki saç, bir gömlek kesmez bizi

Erken erişim muhabbetiyle ilgili genel düşüncelerimle ilgili bir kesit sunduktan sonra, yazımızın konusu olan yapıma geçebilirim. Aksiyon - RYO türünde, alıştığımız türde bir yapıya sahip *Signs of Darkness*. Fantastik bir dünya, çevreyi kuşatmış, canlılara zarar veren kötü bir güç ve bu kötülükten kurtarılmak için, bu dünya sakinleri bilin bakalım kimi bekliyor? En başta, karakter yaratma ekranında zaten oyun "bir yorumda bulunmak için henüz çok erken aşamadayım" diye bağırıyor âdeta. Yetenek - sınıf seçemediğimiz gibi, saç, giysi gibi seçenekler de üçü beşi geçmiyor. Hatta karakter yaratma ekranından da önce, oyunun açılması da iki - üç dakika gibi uzunca süreleri buluyor. Orta halli bir bilgisayarda, Xbox oyun koluyla oynadığımı belirteyim.

İçerik az olunca dekor amaçlı konmuş eşyalara, ağaçlara gidip gidip yakından baktığım *Signs of Darkness* için bir kehanette, şaka bir yana; bir yorumda bulunmak için henüz erken. Dövüş sistemi, arayüz, karakter yaratma, yetenek ağacı, vs, vd, elden geçip geliştirilecekler listesinde. Ana öyküsünün yazılma aşaması devam eden bir masal kitabını, çok basit birkaç cümlelik özeti üzerinden yorumlamak gibi olacak daha fazla kişisel görüş beklerseniz benden. Biraz umudum var, yapımcı ekip Steam forumlarında dile getirilen her türlü geri bildirime kısa süre içinde yanıt veriyor, güncelleme ve geliştirmeler konusunda da aynı hassasiyet ve özeni göstermelerini bekliyorum kendilerinden, kendi halinde bir aksiyon - RYO sever olarak...



- Türü sevenler için umut vaat eden potansiyeli var
- Sorun ve şikâyetlere çabuk yanıt veren yapım ekibi

–

- Çok erken aşamada ve iki ayda gelen güncellemeler yetersiz

SON KARAR

Başlangıç seviyesinde bir demoyu andıran oyunun güncel hali hakkında yorum yapmak için bile erken.



TÜR: FPS YAPIM:Crytek DAĞITIM: Crytek DİJİTAL FİYATI: 69 TL (Steam) DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-126-hunt

HUNT: SHOWDOWN

Av mevsimi erken başladı

İHSAN C. ASMAN

"Av giderken avlanmak" deyişi içerisinde ne de büyük bir dehşet barındırıyor aslında: Kurbanınızla ilgili kafanızda dönen binlerce vahşi neticenin bir anda öznesine dönüşmek kolay değil. Av olduğunuzu anladığınız andan, avlanmanıza kadar geçen süreyse bambaşka bir işkence. İşte bu yoğun aralığı PvPvE yoluyla oyunlaştıran bir yapım *Hunt: Showdown*. Bunun için, *PUBG*'yle iyiden iyiye belirginleşen battle royale oynanış unsurları ve *Outlast 2*'msi bir ortam nasıl isabetli olmuş anlatamam.

PUBG dedim ama...

Sakın ola o aksiyonu burada aramaya kalkmayın. *Hunt*'ın kendine has ağır aksak bir oynanış ritmi var. Karşınızdaki gerçek bir düşmanın, kendisiyle olduğu kadar gölgesiyle bile dakikalarca mücadele ediyorsunuz: Az ileride gürültüyle uçuştuğunu duyduğunuz karga topluluğu yahut arka odadaki tavana asılı zincirlerin şıngırtısı, avcının size yaklaşmakta ya da avınızın varlığınızdan habersiz bir şekilde ölümüne yürümekte olduğunu söylüyor olabilir. Bir kilometrekarelik epeyce büyük bir arazide, tam bir kedi-fare oyununa dönüyor durum yani. Bu işin PvP ayağı, PvE'yse şu aşamada tamamen PvP gerilimini diri tutan bir yan unsur olarak oynanışa yedirilmiş gözüküyor. Yani siz bölüm sonu canavarına giden ipuçlarını toplarken karşılaşacağınız salak Grunt'lardan değil de, bu esnada tepenize binebilecek gerçek bir oyuncudan ötürü gerileceksiniz muhtemelen. Zira yakın dövüşte bile tek vuruşta indirilebilen düşmanlar söz konusu çoğunlukta. Daha zor olanları da var elbet; ama onların da etrafından dolaşarak ipuçlarına ulaşabilmek mümkün oluyor sıklıkla. Boss'lar da iki kişi rahatlıkla kesiliyor.

Hunt şu aşamada bile oldukça eğlenceli ve iyi bir partnerle saatlerinizi gömebileceğiniz bir yapım; ama bir iki sıkıntısı da var. Bunlardan ilki seviye atlama sistemiyle ilgili. Oyunda iki farklı kanaldan gelişiyoruz. İlki soyağacı (bloodline) kanalı, diğeriyse avcılarınızın edindiği yeni aşamalar (tier). İlkindeki kazanımlarınız kalıcı olurken, ikincisinde kalıcı ölüm geçerli. Eğer bir avcınızı herhangi bir maçtan sağ çıkaramazsanız, tıpkı *Darkest Dungeon*'da olduğu gibi tamamen kaybediyorsunuz. Avcı geliştirmeleri genelde sağlık ve fazladan ekipman taşımakla ilgili oluyor; ancak buradaki sorun şu ki birinci seviye avcıların tek vuruşluk canı var. Dolayısıyla ilk yapacağınız maçı (ki maçlar en baştan pusu yemezseniz en aşağı yarım saat sürüyor) ölmeden ve fazla hasar almadan atlatmak, PvP'de başarılı olmak için asgari koşul haline geliyor ve kötü bir döngüye girerseniz vay halinize. Halbuki tüm aşama avcıların sağlık puanı 150 olsa bu sorun çözülürdü. Demin 'fazla hasar almadan' diye de boşuna demedim; zira kaybolan sağlık çubukları geri gelmiyor. Ayrıca sağ kalan avcının getireceği bir ek puan daha var soyağacı gelişmesini etkileyen.

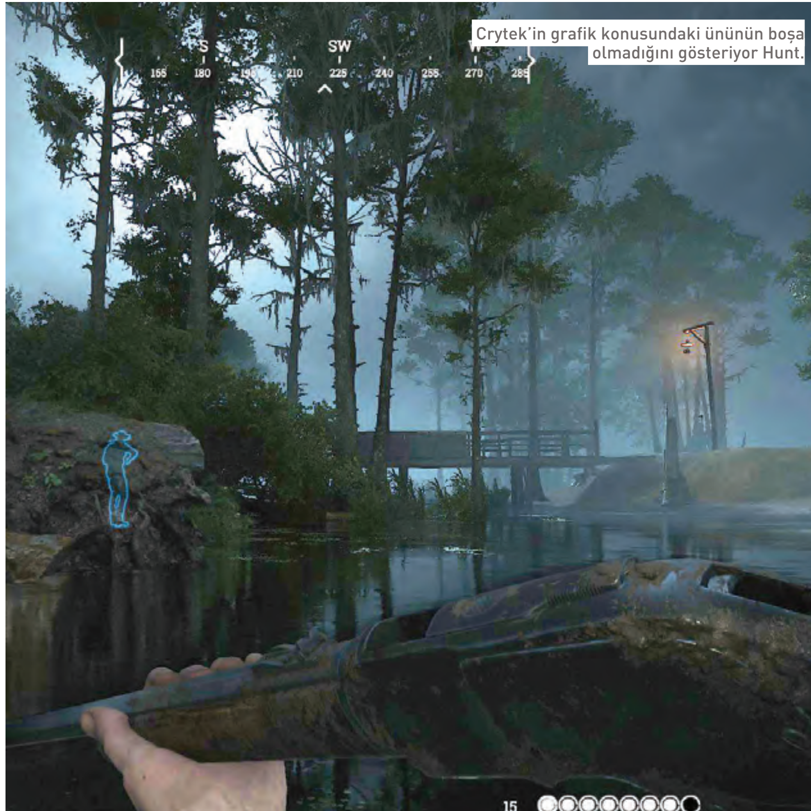
Bu soyağacı uygulaması çöker!

Soyağacı geliştirmelerinde çok hayati şeyler var, ek bombalar, yeni ve daha güçlü silahlar vb. Ama hani silahların çeşitlenmesinden çok, hakikaten makineli tüfek vs. gibi oyunun kaderini komple değiştiren silahlar geliyor ileri seviyelerde. Oyun bu kadar kalabalık değilken gelişen ya da halihazırda gelişmiş partnerleri olan oyuncular, bu sayede bir anda çok güçleniyor ve şu anki vaziyette, kimseye ilişmeden sadece zombi keserek gelişmeye çalışan yeni oyuncularla, onları tek vuruşta indiren ve delice güçlenen eski oyuncular arasında müthiş bir dengesizlik söz konusu. Üstelik mesela, hasbelkader sizden daha güçlü bir oyuncuyu indirseniz bile onun envanterini yağmalayamıyoruz. Yani "farm" yapıp PvP'ye girmeden gelişmek tabii ki mümkün ama bunun da neresi eğlenceli ki? Tabii bir noktada maç eşleştirmeleri seviye bazlı olmaya başlarsa, bu şikayetler de önemli ölçüde azalır.

Yer azlığından bahsedemediğim şeyler de var: Bende olmayan ama çokça insanın şikâyet ettiği optimizasyon sorunları, uzun bekleme süreleri ve ne kadar büyük olsa da şimdilik sadece tek harita ve iki boss oluşu, kimileri için sıkıntı yaratabilir. Gene de Crytek iyi bakarsa, başarılı olacağı her halinden belli ve daha şimdiden hiç de fena olmayan bir oyuncu tabanı edinmiş özgün bir yapım *Hunt*. Ama denge sorunlarını da gidermesi gerekiyor bir yandan.

BİZ KİMİZ, NEYİZ, NEREDEYİZ?

18. yy. Vahşi Batı'sı gibi kokan bir ortamdan kötücül yaratıkları avlayan gizli bir topluluğun üyesisiniz. Şimdilik oynanabilir olan tek haritanın gece-gündüz ve farklı ödüllü (bounty) versiyonlarında, toplamda on farklı oyuncu aynı anda avlanıyor. Görünürdeki amaç "karanlık gücümüzü" kullanarak ipuçlarını bulup boss'u öldürmek, sonrasında da ödülü alarak tahliyeyi gerçekleştirmek. Ama maalesef işler bu kadar kolay değil; canavar ölüp ödülü aldığınız anda -ki bunun için "banish" olması gerekiyor elemanın- konumunuz sağ kalmış diğer tüm oyunculara ifşa ediliyor ve açık hedef haline geliyorsunuz. Ama tüm bunlar olmadan da karşı karşıya gelip av yahut avcı olabilirsiniz, belli olmuyor. Hoş, düşük seviyeyseniz genelde nereden geldiğini göremediğiniz bir kurşunla ölüveriyorsunuz da neyse.



Crytek'in grafik konusundaki ününün boşa olmadığını gösteriyor Hunt.



- Farklı ve ilginç konsept
- Şahane diken üstü atmosferi, av–avcı gerilimini harikulade bir şekilde veriyor
- Crytek kalitesine yakışır grafikler
- Yeterli büyüklükteki oyuncu tabanı

–

- PvP'deki dengesizlikler ve zorlu gelişim süreci
- Optimizasyon sıkıntıları, uzun yükleme süreleri

SON KARAR

Sisteminize güveniyorsanız, bu epey ilginç çok oyunculu gizlilik deneyimine buyurunuz. Ama ilk büyük yamaya kadar beklemek de makul bir seçenek olabilir.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Ubisoft Sofia ○ **DAĞITIM:** Ubisoft ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 68 TL (Playstore), 70 TL (Steam), 20 euro (Uplay), 60 TL (PSN, XBL)
○ **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** assassinscreed.wikia.com



ASSASSIN'S CREED: ORIGINS *THE CURSE OF THE PHARAOHS*

Bir elma uğruna ahiretini yakma Bayek!

CAN ARABACI

Assassin's Creed: Origins'le Antik Mısır'a olan yolculuğumuz bitmek bilmiyor. Daha geçen ay hunharca *The Hidden Ones* övdükten sonra sıra bu sefer Season Pass'in son parçası olan *The Curse of the Pharaohs*'a geldi. Geldi gelmesine de, umduğum kadar iyi çıktı mı? Cevabı bu sefer o kadar basit değil...

Aslında gayet muazzam başlıyor *TCotP*. Amunet'ten aldığı mektupla kendini Thebes'teki mevzuları araştırmak için Yukarı Mısır'a atan Bayek daha gemiden adımını atar atmaz Firavunların Laneti'ni birinci elden tecrübe ediyor. Bir kum fırtınası şeklinde ortaya çıkıp halkı kesip biçmeye başlayan Nefertiti'yi ve ölü olması gereken diğer firavunların arkasındaki gizemi araştırırken açıkçası biraz endişeliydim. Zira *Assassin's Creed* özünde fantastik konulara çok dalmadan sırtını çoğunlukla bilim kurguya ve biz homo sapienlerden çok önceleri var olmuş Isu ırkına dayadığından dolayı firavunların dirilmesi gibi bir konsepti nasıl işleyeceklerini, neye bağlayacaklarını merak ediyordum. Tabii ki spoiler vermeyeceğim ancak bu açıdan oyunun ne çok tatmin edici ne de çok tren enkazı olmadığını ve orta karar bir iş çıkarttığını söyleyebilirim. Ancak özellikle *The Hidden Ones* sonrası çok daha iyisini bekliyordum, onu da belirtmem lazım.

Hikâyesel açıdan biraz çalkantılı olsa da aslında kalan kısmı gayet keyifli *TCotP*'un. Thebes gerçekten büyük bir bölge ve eğer Antik Mısır'a birazcık ilginiz bile varsa sizi mest edecek mekânlarla dolu. Karnak Tapınağı, Krallar Vadisi, Hatşepsut Tapınağı bunlardan ilk aklıma gelenler... Dahası, her ne kadar az önce bahsettiğim gibi hikâyesel temelini çok sağlam bulmasam da Bayek'in her firavunun mezarından ahirete geçebilip orada Antik Mısır'ın dini mitolojisinin birçok parçasını bizzat görmesi de hoş bir düşünce. Bu ahiret bölümlerinin görsel tasarımları da ayrıca şahane ve her biri ayrı bir mini-bölge tadında. Bu bölgelere serpiştirilmiş tek tük yan görevler hep yine mitolojik anlamda güçlü öğelere oynadığından rahatsızlık vermiyor. Her bölgenin sonunda o mezarın sahibi olan firavunla görkemli ve eğlenceli bir boss savaşına giriyor olmak da cabası. *Trial of the Gods*'da tanrıların neredeyse hepsinin aynı şekilde dövüşmesi çok canımı sıkan bir detaydı; burada firavunların her birinin özgün dövüş stilleri olması ağzımda o zamandan kalmış acı tadı silip aldı. Tabii artan seviye sınırına da dikkat etmek gerekiyor bir yandan, tutup da 45. seviye halinizle gidip Tutankhamun'un ahiretine girmeyin; bir daha yaşayanların arasına dönemeyebilirsiniz.

Yerim az olduğundan hızlıca toparlayacağım: *The Curse of Pharaohs* beklentilerimin biraz altında kalsa da oynaması eğlenceli bir eklenti olmuş. Eğer Bayek'e ve Eski Mısır'a doyamadıysanız, ölü firavunlarla dövüşme fikri çekici geliyorsa hiç düşünmeden bu 15 ila 20 saat arası süren ek pakete atlayabilirsiniz. Hikâye açısından çok tutarlı ve büyük beklentileriniz varsa da... beklentilerinizi biraz düşürmekte fayda var.

BUNLARI BİLİN!

Zırh ve silahlarınızı hızlı yoldan geliştirmek istiyorsanız Shadow of the Pharaoh'larla uğraşmak yerine Nefertiti'nin ahiretine geçip oradaki akrepleri öldürün. Sonra kendinizi öldürüp tekrar tekrar canlanmış akrepleri öldürmeye devam edin. Hem kolay ölüyorlar hem de akrep başına 2 Shard of Stars düşüyor.

Bayek'in hikâyesi bitti mi dersiniz? Şimdiden iki yeni maceranın söylentileri dolaşmaya başladı bile. Birisi oyuncuların son yamada ortaya çıkardığı hata mesajıyla öğrendiğimiz "The Mysteries of the Sun Temple". Diğeri sonraki oyunun 2019'da çıkacağı ve Yunanistan'da geçeceği söylentisi. Zaten yoğun bir Yunan etkisini Origins'te de görmüştük, ama bu Bayek'e bağlanır mı, göreceğiz.



8

SON KARAR

Hikâyesel anlamda sorunları var ama kalanı yine bekleneni veriyor. Antik Mısır mitolojisine dalmak isteyenler için başarılı bir DLC.

○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** Machine Games ○ **DAĞITIM:** Bethesda ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 100 TL (Steam, XBL), 30'ar TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+
○ **DAHASI İÇİN:** wolfenstein.wikia.com

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS *THE FREEDOM CHRONICLES*

Yargı sürecini başlattım gitti

ONUR KAYA

Selam arkadaşlar, bugün Oyungezer olarak tesadüfen yaptığımız ve aslında kötü olarak nitelendirilebilecek bir seçimin, beklenmedik şekilde ne kadar da isabetli olup çıktığını hep beraber anlamak için buradayız. Yaptığımız seçim ne mi? *Wolfenstein II: The New Colossus*'un eklentilerini çıktıkça tek tek değil de, toptan yazma tercihimiz. Üç eklentiyi toptan inceleyeceğim halde, hepsine ayrı birer başlık açmayı bile düşünmüyorum, sebebiniyse okudukça anlayacaksınız. Amacım yargıçlık yapmak. Zanlıların isimlerini vereyim: *Adventures of Gunslinger Joe, Diaries of Agent Silent Death, Deeds of Captain Wilkins*.

DLC nedir? Neden yapılır?

DLC, tutan bir oyundan daha fazla para kazanmak için yapılır elbette. Ancak bunu yaparken, işin içine bir ruh katmayı en azından denemek suretiyle oyuncuya bir çeşit nezaket göstermek lazım gelir. Oyuncu kırmızı görmüş boğadan daha öfkeli bir varlıktır; klavyesinin tuşlarına tasarımcı yumruklar gibi vurur, kelimelerden bir sur örer ve yapımcıyı bu surun tepesinden atar. Peki ya oyuncular bir yapımcının çıkardığı eklentiyi, şiddet uygulayacak kadar bile umursamıyorsa? O zaman durum daha vahimdir, Steam'de negatif yorum yapıp gömeni bile çıkmaz. *Wolfenstein II* eklentilerinin durumu da bu işte. Yahu kardeşim, eklenti dediğin oynanışıyla ya ana oyundan çok farklı bir hissiyat sunmalıdır oyuncuya ya da ana oyundaki mekanikleri birebir alıp üzerine bir şeyler kurmalı/eklemelidir. Neden gidip ana oyundaki üç özelliğin her birini, zerre geliştirmeden birer karaktere atar, bu karakterleri ana oyundaki mekânları evire çevire tekrar kullandığınız içeriklere paylaştırırsınız? Neden yani?

Vaziyet bu arkadaşlar. Ana oyundaki "Contraption" adı verilen özelliklerin her biri bir DLC karakterine paylaştırılmış. Omuz atıp duvar kırma ve düşman "süsme" özelliği Gunslinger Joe'da, havalandırma deliklerine girme becerisi Agent Silent Death'de, uzayan botlar kullanarak "Stilt-Man" misali sağa sola tırmanmak ve düşmanlara tepeden bakmak ayrıcalığı da Captain Wilkins'de (bunlar *Freedom Chronicles* bölümlerinin başkarakterleri). Paylarına düşen aletlere bir katkıları olmadığı gibi, silahlarının geliştirmeleri de tam değil. *The New Colossus*'un içinde üç farklı oynanışa olanak sağlayan üç farklı özellik olması, oynanışın tek-tipleşmesini engelliyordu. Her eklentide oyuncuyu tek özelliğe sınırlamak bu çok gerekli serbestliği ortadan kaldırıyor işte. Yani, oyuna bir şeyler ekleyeceğine, oyundan bir şeyler çıkarıyor bu "eklentiler."

Yetenekli Bay Machine Games

Hikâye namınaysa, üçünde de bir şey yok. Popüler kültür göndermeleri bol, eğlencelik şeylermiş falan filan. Yok kardeşim, yok! Hikâye yok, ne göndermesi! Her bölüm 1,5-2 saatlik bir oyun süresi sunuyor zaten! Tüm Season Pass'ı tek bir karaktere ayırsalar, parça parça onun hikâyesini işleseler belki bir şeylere benzermiş ama bölüm başı 30 saniyelik dörder el çizimi (çizimler de felaket bu arada) ara sahne barındırıyor eklentiler. Boş beleş bir anlatı örneği sunuyorlar ve bunu yaparken önceden de söylediğim gibi, ana oyundaki mekânları kullanıyorlar! Ne renk tonu farklı, ne de ambiyans. Harcadığınız zamanı haklı çıkaracak en ufak bir şey koymuyorlar ana oyunun üzerinde ve aralarında bir tanesi bile nispeten kaliteli değil. Seslendirmeler de az pişmiş melodrama kokuyor buram buram. Hayır, oyun zaten az sattı be kardeşim, amacınız daha fazla müşteri mi kaçırmak?

Böyle böyle bir güzel oyun daha berbat DLC paketleriyle ismine leke sürdürdü işte sevgili okur. Ana senaryosuna bu kadar emek gitmiş bir oyuna bu kadar uyduruk paket çıkarmaları ayıp değildir de nedir?



4

SON KARAR

Yaz kızım! Sanıkların ömürlerinin sonuna kadar üzerine 4/10 yazılı tişörtlerle gezmesine karar verilmiştir!



LIGHT FANTASTIK

Herkes gider Mersin'e...



Platform neydi? Platform emekti. Bazı oyunları oynarken türünün hakkını çok iyi verdiğini böyle iliklerinizde hissettiğiniz oluyor mu sizin de?

Light Fantastik, Türk yapımı bir platform oyunu. Kendi halinde bir hikâyesi var ama onu bırakın şimdi. Bölümler ortadan simetrik (tamamen simetrik gelmedi bana ama bilmiyorum) ve sağ yarıya geçtiğinizde mekanikler çıldırıyor, asıl orası güzel. Şöyle ki: Sağ taraftaki siyah kopyamızla oynarken daha uzun zıplayabiliyor ama daha az görüş alanına sahip oluyoruz. Üstelik sağa basınca sola, sola basınca sağa gidiyoruz. Müthiş bir beyin egzersizi yapmış oluyorsunuz yani. Bunlara ilave olarak yer yer daha değişik şeyler de geliyor, örneğin sürekli zıplayan bir versiyonu var bu siyah arkadaşın. Sıkılmak mı? Mümkün değil.

Sade ve şık bir tasarıma sahip bu yapım. Zaten bir sağa bir sola gittiğimiz için o görselliğin monotonlaşması pek mümkün olmuyor. Monotonlaşan bir şey varsa o da müzik maalesef. Benim için büyük problem değil, oyunu susturup kendi şarkılarımı açtım ama siz yine de bilin diye söylüyorum.

Ne diyordum? Heh, platformlar. Bölüm tasarımlarına bayıldım. 60 ana bölüm var (bölüm editörü olduğunu da not düşeyim) ve insan o kadar bölüm hiç mi sıkılmaz yahu? Sinirlendiğim oldu ama hiç sinirlenmeden oynanan platform oyunu olmamıştır zaten. Fazla sinirlendiklerimi de ben tercih etmiyorum. Tam kararında (bunu söylerken gözlerim kapalı ve parmaklarımla "O" yapıyorum, öyle bir memnuniyet).

Oynanış genelde tekrara dayalı, mekaniklere alışmak az bir zaman alıyor zaten. Yer yer reflekslerini, yer yer hızınız da test ediliyor. Bazen de milimetrik hesaplarla bir yerlere girmeye çalışıyorsunuz. Dedim ya, her şey çok kararında.

Kararında demiş miydim? Bu oyunu tek kelimeyle özetlemem gerekse bunu derim. Çılgın grafiklerin bir oyunun güzel olmasına o kadar da çok katkısının olmadığını bir kez daha anladım bu ay. Teşekkürler Kararın... pardon, Light Fantastik. ■ MERVE

+
- Dinamik ve özgün oynanış
- Türkçe

−
- Müzik monotonlaşıyor
- Arada trollüyorlar :(

7

SON KARAR
"Harbi" platform keyfini yaşatan yerli malı bir oyun.

○ **TÜR:** Platform ○ **YAPIM:** Hayali ○ **DAĞITIM:** Hayali ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 8,20 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-lf

A FINE MESS

Sürrealist duygulardan bir demet



Yıl 2015. Müzisyen Değer Deniz, İstanbul Beyoğlu'ndaki evine pencereden giren biri tarafından önce saldırıya uğradı, sonra da öldürüldü. Tabii burada onun müzisyen kimliği falan önemli değil, biliyorum ama A Fine Mess'i geliştiren Tan Tunçağ da müzisyen olduğu için (kendisini Portecho grubundan tanıyoruz) o ayrıntıyı vermem gerekiyor gibi hissettim. Çünkü bu tam manasıyla bir 'tribute', bir saygı duruşu oyunu. Değer Deniz'in anısına. Uygarlığın sona ermiş olduğu, Ay'ın parçalandığı, şehirlerin yok olduğu bu dünyada dolaşan bizim ve teleskoptan gözümüze takılan ve hiçbir şey olmamış gibi plaj sandalyesini açıp, kitabını okuyan bir kadının hikâyesi.

A Fine Mess yaklaşık olarak yarım saatte bitirilebilen bir yürüme simülasyonu ve oyunu tarif etmek için kullanabileceğim en uygun kelime "rüya". Bu


Yok olan bir dünyada tek başına bir kadın.

siyah beyaz rüyada neyin ne olduğunu anlamıyor, bilinçaltınızda yer eden şeylerin fiziksel formlara bürünmüş halde karşınıza çıkışına şahit oluyorsunuz. Yıkık bir ev, hemen yanında bir mezar taşı, bebeğini kucaklayan bir anne heykeli, gökten dökülen ölü kuşlar. Bunların tümü de ancak bir rüyada bir araya gelebilecek şeyler. Ve o rüyada arkadaşınızı ne kadar özlediğinizi anlıyorsunuz.

Aslında A Fine Mess bolca kusuru olan bir oyun. Bazen düz değil çapraz yürümeye başladığınız, görüş açısı (pov) gereğinden düşük ayarlandığı için sanki sürekli çömelik halde koşuyormuş gibi hissettiğiniz, oyun alanını sınırlayan çitlerden kaçmayı başarıp gitmemeniz gereken yerlere gidebildiğiniz, henüz Türkçe desteği bile olmayan kısacık bir deneyim. Ama aynı zamanda bu oyun anlatmak istediği bir hikâyesi olan herkesin azıcık çaba ve hırsla bunu geniş kitlelere ulaştırabileceğinin de cesur bir kanıtı. Satır aralarına dikkat ettiğiniz ve oyunun arkasındaki hikâyeyi araştırarak öğrendiğinizde teknik hatalarını çok fazla umursamadığınızı ve içinize dokunduğunu fark edeceksiniz nasılsa. ■ ESER

+
- Hikâyenin soyut biçimde anlatılması
- Detaylarda bazı gizler barındırıyor
- %100 tamamlamaya özendiriyor

−
- Grafikler zayıf
- Teknik açıdan hataları var
- Fazla kısa ve pahalı

6

SON KARAR
Bir oyun değil de hüzünlü bir öykü olarak değerlendirin.

○ **TÜR:** Yürüme Simülasyonu ○ **YAPIM / DAĞITIM:** Santima Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 6,20 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-a-fine-mess

FRANTICS



Arkadaşlıklar bozulmak içindir

Ben bayağı sevdim Playstation'ın bu Playlink olayını yahu. Bilmeyenler için Playlink'in ne olduğunu kısaca anlatayım tekrar (bilenler aşağıdaki paragrafı atlayabilir ama atlarlarsa paragrafın sonundaki sürprizi kaçırır).

Telefonunuzu PS4'le aynı kablosuz ağa bağlıyorsunuz, oyunun uygulamasını indiriyorsunuz ve Playlink oyunlarını telefonunuzla oynuyorsunuz. Bu oyunlar kompleks kontrollere sahip değil ve telefonun dokunmatik ekran, hareket algılama gibi özelliklerinden de faydalanıyorlar, dolayısıyla arkadaş markadaş ortamında oynamalık bir şeyler arayanlar için son derece ideal. Böyle yani kısacası. Sürpriz mi? Yalan söyledim, sürpriz yok. Sürpriz, sürpriz olmaması. Böyle de sıkıcı bir insanım işte.

Frantics'i özellikle beğendim, çok eğlendik valla arkadaş tayfası olarak, biz oynarken camın önünden geçen biri eski Türk filmi esintili kahkahaları duyup ürkmüş, korucuları çağırmış bile olabilir.

2-4 kişiyle oynanıyor Frantics ve içinde 14 tane mini oyun var. Bunların istediğiniz birini seçip oynayabiliyorsunuz ama puan kasmalı 5 oyunluk turnuvalar asıl olayı oyunun. 4 oyunda taç topluyorsunuz, son oyunda taçlarınız can yerine geçiyor ve hayatta kalırsanız kazanıyorsunuz.



Mini oyunları tek tek anlatmayayım tabii; hepsi de çok zekice hazırlanmış. Ofis koltuğu üzerinde kayıp hedefi tutturmaya çalışma (ve bu sırada diğer oyunculara çarpıp onları sağa sola ittirme veya tuzaklar kurma), telefonu çevire çevire buz üstünde dengede kalma (ve tabii diğer oyuncuları ittirerek veya silah kullanarak saf dışı bırakma), diğer oyuncuların sabote ettiği arabalarla engelli parkuru en hızlı aşmaya çalışma, sahada donut toplayıp diğer oyuncuları sopayla dövüp donut'larını düşürttürme gibi gibi aklı beş karış havada bir sürü şey var. Aralarında beğenmediğim hiç olmadı ancak bazı oyunların fazla kısa sürmesi biraz sıkıntı. O kadar araba sabote ettikten sonra o yarışın 5 saniyeden uzun sürmesini istiyor insan.

İçeriği yaratıcı ve eğlenceli, sunumu şekilli, tamamen de Türkçe bir oyun Frantics. Evde takıldığınız arkadaş grubunuz varsa yapıştırın. ■ **ÖMER**

+

- İçinde 14 mini oyun var ve hepsi de güzel
- Telefonu yaratıcı şekillerde kullandırıyor
- Görsel olarak bayağı kırık ve şekil
- Seslendirme tamamen Türkçe

–

- Ömrü çok uzun değil, 15-20 seriden sonra sıkar
- Bazı mini oyunlar çok hızlı olup bitiyor

7+

SON KARAR

Elinizdeki bombayı son saniyede arkadaşınıza atıp onu deli etmenin tadı paha biçilemez.

○ **TÜR:** Parti ○ **YAPIM:** NapNok Games ○ **DAĞITIM:** Sony ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 3+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-frantics

SYMMETRY



Uzayda hayat zor!

Issız bir gezegene zorunlu iniş yapan araştırma gemisindeki mürettebatı hayatta tutma ve zorlu koşulları nedeniyle kısa sürede gıcık kapılan gezegenden kurtarmaya çalışma üzerine kurulu bir oyun Symmetry. Öyle derin bir hikâyesi yok. İniş sırasında bir grup farklı bir yerde gözlerini açarken üç araştırmacı da mekiğin bulunduğu yerde hayatta kalma mücadelesi veriyor.

Ağaç ve elektromanyetik atık topluyor, yeteneklerimizi geliştirebiliyor, kapalı alanda yiyecek üretiyoruz. Üretimi dengede tutmaya çalışırken ekibin dinlenme ve açlık durumlarını göz önünde bulundurarak doğru görevlendirmeleri yapmamız gerekiyor. Aslında çok sevdiğim ama oynarken yorulduğum için beni garip bir paradoksun içine tutan karmaşıklık arasında boğulmak yerine son zamanlarda sade oynanışları tercih eder oldum. Fazla dallanıp budaklanmayan oynanışıyla tam da benim aradığım bir oyun diyebilirim. Kulağa basit ve tatlı bir oyun gibi geliyor değil mi? Ancak hiç kolay değil. Hatta zor bile değil. İnanılmaz zor.



Uzun sürede az sayıda toplanan malzemelerin hızlı bitmesi bir yana yemek stokunu yetiştirememek ayrı dert oluyor insana. Öte yandan hadi biraz dayansın dediğim elemanın saniyesinde açlıktan düşüp ölmesi rahat rahat takıldığım sırada koltuğumda toparlanmama yol açtı. Dondurucu soğukta adamı aç aç odun toplamaya gönderdiğim için hatalıydım. Oyunun hataları affetmediğini zorlu bir şekilde öğrendim. Bütün ekibi hayatta tutamadığınız anda çorap söküğü gibi kötü sonu hızlandırmış oluyorsunuz. Tadında bırakılmış uzunluğa sahip olsa da zorluğundan ötürü uzun oynama süresi var diyebilirim. Tabii sakinliğinizi koruyabilirseniz. Benim için en büyük sıkıntı, oyun yatay bir alanda geçtiği için ekran içerisinde her şeyi göremeyerek karakterlerin durumunu kontrol etmekte zorlanmam oldu. Keşke ekranın boş bir bölümünde kutucuk olsaydı, en azından oynanış rahat olurdu. Yine de kendine meydan okumak isteyenler mutlaka göz atmalı. ■ **ARES**

+

- Renk paleti, çizimler
- Sade oyun mekaniği

–

- Arayüz oyuncu açısından pek kullanışlı değil

6

SON KARAR

Basit ama zor bir hayatta kalma stratejisi.

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** Sleepless Clinic ○ **DAĞITIM:** IMGN.PRO ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 26,50 TL (Steam), 49 TL (PSN), 45 TL (XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-sym





BRAVO TEAM

Aferin, iyi halt ettiniz

Farpoint ne güzel oyundu ya... VR'da da doğru düzgün FPS oynanabileceğini patır patır göstermişti. Hele bir de hedef kontrol cihazınız varsa (Aim Controller, ayrıca satılan, silah gibi kullanılan bir aparat) süper zevkli hale geliyordu. Hedef kontrol cihazı + PSVR ikilisini için bir de askeri FPS *Bravo Team* gelecekti, tecrübeli geliştirici Supermassive yapıyordu, eh videoları da bayağı hoş duruyordu…

Bravo Team hakkında çok kullandığım bir tabir var: Kabız. Her şey çok bir katı, ıkıntılı, sıkıntılı ve keyifsiz. Bir an önce bu sıkıntılı süreç bitse de tuvaletten... şey, oyundan çıksam diye hayaller kuruyorsunuz.

Siperden sipere koşarak düşmanlara ateş ediyorsunuz, oyun komple bundan ibaret. Hikâye zaten tırt ötesi, çatışmaları ilginçleştirecek ve heyecanlandıracak da hiçbir şey olmuyor. El bombası bile atmıyorlar ki siperden sipere hareket etmeye zorlanın.

Yapay zekâ benim hayatımda gördüğüm en sığır yapay zekâ olabilir. Eğitimli askerlerin sipere kafalarının yarısı açıkta kalacak şekilde çökmesini, siz ateş saçarken gözünüzün önünde koşarak gereksiz yere siper değiştirmeye çalışmasını, veya hiç siper sallamadan dikilip ateş etmeye karar vermesini başka oyunlarda da gördük hadi ama ilerideki bir sipere koşup çatışıyorum diyelim, 10-15 saniye sonra arkamdan ateş açılmaya başlanıyor. Ben onu görmeyip yandan koşup gitmişim, adam da beni izleyip "dönüp ateş etse de şu fuzuli hayatım bir an önce sona erse" diye bekliyormuş. Resmen vicdan azabı duydum ya adamları öldürürken. Baykuşlara mutasyon geçirtici aşı yapmışlar da savaş alanına salmışlar gibi. Severim baykuşları, öldürmek istemem.

Oyunun artısı (3 saat sürmesi dışında) bünyeyi alt üst eden FPS'lerden olmaması. Bunu *Farpoint*'teki gibi yaratıcı ve keyifli bir mekanikle yapmıyor, onun yerine karakterinizin tıkladığınız sipere koşmasını dış kameradan izliyorsunuz. Salak görünüyor, sizi oyundan koparıyor ama en azından işlevli. Bir de şu hedef kontrol cihazıyla hedef alıp bir şeyler vurmanın doğal olarak bir keyfi var ama o oyunun artılarından sayılmaz. Hatta *Farpoint*'te yaşamadığım senkronizasyon sorunlarını yaşadım bu oyunda, teknik olarak da sıkıntı var yani.

Rush of Blood gibi şahane bir oyun yapmış olan, PSVR'ı çözmüş olduğunu tahmin ettiğim bir stüdyo nasıl bu kadar sıkıcı bir işe imza atar anlamak mümkün değil. PSVR'ınız varsa *Rush of Blood* ve *Farpoint*'i baştan oynayın kısacası. ■ **ÖMER**

+

- Görsellik bayık olsa da çok kötü değil
- İnsanı fiziksel olarak rahatsız etmemeyi başarıyor

−

- Ruhunuz sıkılıyor
- Çatışmaları ilginçleştiren bir unsur yok
- Bir de hikâyesi var galiba utanmadan
- İç içe geçen modeller, senkron sorunları, teknik sıkıntılar...
- Daha kötü yapay zekâ gösterene 10 IQ hediye

4

SON KARAR

Hem FPS, hem VR ama maalesef uzaktan göründüğü gibi çekici bir oyun değil.

○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** Supermassive ○ **DAĞITIM:** Sony ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 120 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-bravo





THE INPATIENT

Belki de Bravo Team'i sallayıp buna özenmişlerdir ha?

Yine Supermassive'in yaptığı bir PSVR oyunu *The Inpatient*. Psikolojik-korku türünde. Bir çatışma mekaniğine sahip değil. Oturuyoruz, yürüyoruz, arada seçimler yapıyoruz, bu seçimler de gidişatı etkiliyor.

Şimdi yürüme simülasyonları favori türüm olmasa da yapılan güzel işleri yadsıyacak değilim. Bir şeyler keşfedersiniz, birileriyle tanışırsınız, merak edersiniz, ilerlemek için sebepleriniz olur. Veya tam tersi, Journey'de olduğu gibi atmosferin tadına varırsınız ilerleyerek. İkisini de yapmaya çalışmış ve saçma sapan bir şey olmuş *The Inpatient*.

İlk yarısı fena değil. Klostrofobik ve merak uyandırıcı sayılır. İkinci yarısındaysa birileri yürüyor ve siz de koridorlarda onların arkasından yürüyorsunuz. Dakikalarca birilerini takip ediyorsunuz. Dakikalar dakikaları, koridorlar koridorları kovalıyor. 2-3 saatlik oyun süresi 20-30 saat gibi geliyor. Ha ilk yarısı fena değil derken fena değil yani, o kısmı da torunlarınıza anlatmazsınız.

Until Dawn'ın 60 yıl öncesinde geçme gibi bir detayı var *The Inpatient*'ın. O oyuna özel bir ilginiz varsa biraz daha enteresan olabilir. Ben severek bitirdim *Until Dawn*'ı ama *The Inpatient* benim herhangi bir telime dokunamadı, çok hayranı olmanız lazım yani *Until Dawn*'ın bu oyundan keyif alabilmeniz için. ■ **ÖMER**

+

- Hastane atmosferi başarılı
- İlk yarısı eh işte
- Until Dawn lore'u sevenler için güzel

−

- İkinci yarısı bayıyor
- Ucuz korku oyunu numaraları

5

SON KARAR

PSVR'ı ayakta tutacak oyunlar bunlar olmamalı.

○ **TÜR:** Yürüme Simülasyonu / Korku ○ **YAPIM:** Supermassive ○ **DAĞITIM:** Sony ○ **DİJİTAL FİYATI:** 120 TL (PSN) ○ **DAHASI İÇİN:** until-dawn.wikia.com





PREDYNASTIC EGYPT

Antik Mısır'ın sıra tabanlı uygarlığı

Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, sadece oyun değil, film, dizi ve kitaplar hakkında da konuşmak için yazabilirsiniz. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Bu ayki mesajı için Kıvanç Alkan dostumuza teşekkür ederim. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var; geç kalmadan görüşmek üzere. Not: Bu sayfada dört adet 1 Nisan şakası vardır, dikkatinize.

Yolculuk ettiğim, kısa bir süreliğine misafir olarak bulunduğum şehir ve ülkelerde, uzun yürüyüşleri severim. Meraklı, dikkatli biraz da hayalperest gözlerle dolaştığım yerlerde, doğal güzellikler, tarihi anlam içeren yapı veya kalıntılar görmek beni her zaman mutlu etmiştir. Ailemin bazı şanslı üyelerinin beraber gerçekleştirdiği Mısır gezisine katılamamanın burukluğunu hissetmişimdir uzun yıllardır. Oyunlar, gerçek hayatta yapamadıklarımızı yapma duygusu için varlar belki de, işte köşemizin bu ayki konuğu *Predynastic Egypt* de, Mısır'a, hem de M.Ö. 5000 - 3000 arası döneme doğru tarihi bir yolculuğa çıkarıyor bizi.

Keşfet, üret, kabileleri birleştir

…şeklinde giden oynanış, farkındayım, kısmen *Civilization* serisini akla getiriyor. Aklıma gelmişken; Göktay Kan adlı okuyucu dostumuz önermişti *Predynastic Egypt*'i yazmamı, ben de kendisine buradan tekrar teşekkür edeyim. Oyunda birkaç saat ilerleyince, *Civilization*'ın bendeki son sürümünü yeniden kurup geri dönmek geldi içimden uygarlık geliştirmece taktiklerine. "Uykum geldi - acıktım ama teknoloji gelişimi bitmek üzere, hadi bir tur daha…" muhabbetini, oyuncu damağında bıraktığı o sıra tabanlı taktik - plan - ilerleme ve sonuçlarını haritada, hedefler tablosunda görme gibi özlediğimiz lezzetleri sunmayı başarıyor *PE*. Türkçe çevirisi var, müzikleri sorunsuz, arayüzünde akılda kalıcı bir eksiği yok. Eğitim bölümü temel özellikleri basitçe anlatsa da, ilk oynayışta hedefleri tamamlamanız, Antik Mısır'da piramitleri bir haftada inşa etmek kadar zor.

Sondan başa ilerlemiş gibi oldum; başa, M.Ö. 5000 yılına, tek bir çalışanımızın olduğu, ilkel ve minik yerleşim merkezimize dönelim öyleyse. Nil kıyısında başlıyor hikâye, çalışan kabile üyesi sayısını tek tek artırıp, haritadaki kapalı bölgeleri keşfediyoruz; yiyecek - üretim araç gereci - kültür - ordu ve otorite şeklindeki beş temel kaynağı da en yüksek düzeyde tutmaya çalışıyoruz. Tarlaları geliştirip, teknolojik ilerlemeleri kullanarak, Nil nehri civarına dağılmış diğer kabileleri diplomasinin tatlı dili veya askeri güç tehdidiyle birleştirerek, hanedanlık öncesi Mısır'a doğru yol alıyoruz, bir sonrakine bir an önce geçmek istediğimiz turlar boyunca.

Son bir not düşerek kapatayım bu keyifli Antik Mısır turunu; nihai amaca ulaşmak için epey yüksek miktarda üretim ve kültür puanına ihtiyacınız olacak, ayrıca rastlantısal olaylara göre planınızı ayarlamanızı tavsiye ederim. Bu ayki köşemizi de çok geç kalmadan bitirdik böylece, şimdi *PE*'de bir tur daha...



Nehir kıyıları elbette ki en değerli tarım alanlarınız.

TÜR: Strateji **YAPIM:** Clarus Victoria **DAĞITIM:** Clarus Victoria **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam), 23 TL (AppStore), 21 TL (GoogleStore) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-126-pe

7

SON KARAR

Son bölüme doğru zorlaşan, Türkçe çevirisi ve sürükleyici yapısıyla oynamaya değer bir sıra tabanlı tarihi strateji.

80'LERDEN GELEN ADAM



1969 yapımı bir film seyrettim bu ay, Al - Ard (Toprak). Mısır sinemasının ünlü yönetmenlerinden Yusuf Şahin imzası taşıyan film, Nil nehri kenarındaki bir köyde yaşanan, ağa - köylü anlaşmazlıklarını konu alıyor. Toplumsal çatışma üzerine gerçekçi bir muhabbet, kaçırmayın derim.

OYNUYORUM

1. Batman: Telltale Series (PS4)
2. Warhammer Vermintide 2 (PC)
3. Enduro (Atari 2600)
4. Project Cars 2 (PC)
5. Chessmaster (Spectrum 48K)

BEKLİYORUM

1. ANNO 1800 (PC)
2. Organized Life of Noyan
3. Yakuza 6: The Song of Life (PS4)
4. Half-Life 4 (PC)
5. Erica (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

OYUNLARIN İLLA Kİ TEK BAŞINA OYNANMAYABİLECEĞİNİ, İNSANLARIN BİR ARADA DA OYUN OYNAMAK İSTEYEBİLECEĞİNİ HATIRLIYOR SON AYLARDA YAPIMCILAR. PLAYLINK'LERDEN SONRA A WAY OUT DA OMUZ OMUZA OYUN OYNAMA TADINI YAŞATTI.

FPS (First Person Shooter)

Yeni



FAR CRY 5
PC, PS4, X-ONE

İstediğimiz kadar eleştirelim, şöyle özene bezene yapılmış bir Far Cry'ın tadı da hiçbir şeyde yok be arkadaş. Bir yandan kafayı yemiş bir tarikatla mücadele edip bir yandan Amerika kırsalının tadını çıkardığınız Far Cry 5, açık dünya bir FPS'den bekleyebileceğiniz her şeyi fazlasıyla sunuyor.

Call of Duty: WWII
PC, PS4, X-One
Seriyi yeniden efsaneler mertebesine çıkaracak oyun değil ancak çok iyi bir öze dönüş olduğu da gerçek.

Star Wars: Battlefront II
PC, PS4, X-One
Evet, evet, Battlefront II çok rererö ama bir SW savaşında bulunma hissini de çok iyi veriyor.

Rising Storm 2: Vietnam
PC
Ne CoD seviyesinde arcade, ne Arma seviyesinde simülasyon yapısıyla sayısız FPS severi mest etti.

Dishonored: Death of the Outsider
PC, PS4, X-One
İncelikli yetenek kullanım sistemi ve hikâyeye yeni açılar kazandırmasıyla kesinlikle oynamaya değer.

Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy!

Klasik

Halo 2
PC, Xbox
Lafı geçmişken konsollarda multiplayer FPS oynamayı popülerleştiren oyunu saygıyla anabilir miyiz?

RYO (Rol Yapma Oyunu)



KINGDOM COME: DELIVERANCE
PC, PS4, X-ONE

"Büyüsüz, canavarsız rol yapma oyunu mu olurmuş?" demeyin. Eğer bug'lardan illallah etmezseniz Orta Çağ'da bir "hiç kimse" olmanın tadına doyamayacaksınız. Milyon tane göreve milyon şekilde yaklaşabildiğiniz, tam teşekküllü bir RYO Kingdom Come: Deliverance. Doğu Avrupalılar bu işi biliyor.

Final Fantasy XV
PC, PS4, X-One
PC'ye de bu kadar derli toplu bir şekilde çıkmışken oynamamak olmaz.

Monster Hunter: World
PS4, X-One
Komple bambaşka silahlar, inanılmaz tok bir aksiyon, geliştirecek milyon şey, alınabilecek milyon görev...

Cat Quest
PC, PS4, Switch
Bu aşırı sevimli yapımın tadına varmak için illa kedi insanı olmak zorunda değilsiniz.

Divinity: Original Sin 2
PC
Masaüstü FRP'lerin yerini hiçbir dijital oyun tutamaz belki ama ona en yakın tecrübe budur!

Ys VIII: Lacrimosa of Dana
PS4, Vita
Aksiyon odaklı oynanışı, harika dünyası, eşsiz boss dövüşleriyle JRYO'ların tepe noktalarından.

Klasik

Icewind Dale II
PC
Kitapların buz gibi atmosferini yaşamak için Icewind Dale 1'i değil 2'yi seçin!

AKSİYON

Klasik



SHADOW OF THE COLOSSUS
PS4

Yıllar boyunca ne muhteşem bir oyun olduğunu duymuşsunuzdur muhakkak ama hani tarif etmesi de zordur neden muhteşem olduğunu. Ortam güzel, savaşlar epik, müzikler bambaşka ama işte farklı bir şey var bu oyunu efsaneleştiren. Oynayan herkesin "Hah şimdi oldu, vay be, buymuş demek ki!" dediği ,oynamayanların anlayamadığı...

Assassin's Creed Origins
PC, PS4, X-One
Bir yıl ara vermek ve hikâyenin, Kardeşlik'in köklerine dönmek seriye müthiş yaramış.

Remnants of Naezith
PC
El-göz koordinasyonunuza güveniyorsanız ve rekabeti seviyorsanız girişmeniz gereken oyun budur.

Yeni

Light Fantastik
PC
Ekranı ikiye bölen ve iki tarafı farklı yapı sunan acayip oynanışıyla sizin de beyninizi ikiye bölecek.

Super Mario Odyssey
Switch
Her yerde peşine takılınası bir şey, her yerde farklı bir çekicilik ve bitmek tükenmek bilmeyen eğlence.

Iconoclasts
PC, PS4, Vita
Sakın ha sıradan bir pikselize oyun olarak algılama hatasına düşmeyiniz. Çok değerli bir hazine Iconoclasts.

Klasik

Devil May Cry - HD Collection
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Daha önce oynayanlar için yeni pek bir şey yok, oynamayanlarsa bizce Dante'yle bir tanışsın.

Arkadaşlıkları bitiren, yuvaları yıkan iki kişilik oyunlardan favoriniz hangisi?

1. *Mario Party. Kaç insanın kafasına kol atmışımdır sayamam. - ALİ*
2. *Wii Tennis derim ben. Çok zararını gördüm zamanında. Hem arkadaş, hem de omuz incinmesi yönünden. - SARP*
3. *Monopoly sayılmaz herhalde, di mi? Biz anca Guitar Hero'da kim gitar çalacak diye kavga ediyoruz. - ESER*
4. *Mevzu yuva yıkmak olmasaydı A Way Out derdim galiba ama bazukalı haleluyalı Worms oynamanın da yeri başka. - ÖMER*
5. *Valla biz Soul Calibur 3 turnuvası yaparken çok kavga ediyorduk. Defansa yatandan haz etmiyoruz. - EMRE S.*

Facebook'u sildiniz mi? O sizi silmeyecek gerçi ama...

1. *AB'nin Mayıs itibariyle halkını nasıl koruyacağını bilince, 7. sınıf ülkenin 77. sınıf vatandaşı olarak salıyor insan ister istemez. - SARP*
2. *Facebook hayatımıza öyle entegre oldu ki silmenin çözüm olduğunu düşünmeyenlerdenim. - ESER*
3. *Silmedim, henüz silmeyi de düşünmüyorum. Çakma klimacılarda bile telefonum varken artık silmek saçma bence. - EMRE S.*
4. *Silmeyi düşünmeyecek kadar bile sallamadım galiba olanları :/ - İPEK*
5. *Hiç uğraşmadım. Modern hayatta data olmamak için Facebook'tan çok daha fazlasını silmek gerekiyor. - ALİ*

Oyunlara bu kadar kafayı takarak acaba gerçek dünyayı ıskalıyor muyuz?

1. *Gerçek dünyayı çok güzel, çok ciddi ıskalıyorum, harika oluyor. - İPEK*
2. *Tavuk mu yumurtadan çıkar? Yoksa gerçek dünyayı ıskalamak için mi oyunlara takarız? O öyle bir kısır döngü. - MERVE*
3. *Oyunlardaki kotüler gerçek dünyadakilerin yanında light kalırken inşallah ıskalıyorumdur bence. - EGE*
4. *Öyle bir ortamda yaşıyoruz ki gerçek dünyayı ıskalamak için oynuyorum zaten. - EMRE S.*
5. *Norveç'te yaşıyor olsam cevabım muhtemelen farklı olurdu ama şu koşullarda gerçek dünyayı ıskalamak bünyeye faydalı bile. - ESER*

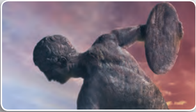
STRATEJİ



Total War: Warhammer II
PC
Total War formülüne fantastik kurguyu harika bir şekilde katan ilk TWW'den sonra yepyeni ırklar ve harita ve de hikâye odaklı bir oynanış!



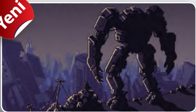
XCOM 2: War of the Chosen
PC, PS4, X-One
"Bir genişleme paketi zaten harika olan bir oyunu ne seviyelere çıkarabilir?" diyorsanız cevabınız War of the Chosen.



Civilization VI: Rise & Fall
PC
Civilization VI'nın kronik sıkıntılarına dokunmuyor ama çok mantılı ve cuk oturan yeniliklerle dolu.



Surviving Mars
PC, PS4, X-One
Paradox Interactive'in alıştığımız kalitesini tam olarak yakalayamasa da Mars'ta koloni kurma meraklılarını alıp götürecektir.



Into the Breach
PC
FTL'in yapımcısından bir diğer bağımsız efsanesi bekliyorduysanız hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz ama yine de özgün ve keyifli.

ÇOK OYUNCULU



Sea of Thieves
PC, X-One
Bir şeyleri geliştirme oyunu değil. Öte yandan 4 kişi yelkenleri açıp maceraya atılmak size çekici geliyorsa da bayılırsınız.



A Way Out
PC, PS4, X-One
Etkileyici bir sinematik macera olmasının yanında sağlam da bir aksiyon. Yanınızda bir arkadaşla birlikte enfes oluyor.



Warhammer: Vermintide 2
PC, PS4, X-One
Left 4 Dead'in ruhu bu oyunda! İlk oyunun üstüne çok fazla şey koyan Vermintide 2 bu dönemin en sağlam multiplayer FPS'lerinden.



Frantics
PS4
4 kişilik bir arkadaş grubuysanız ve aranızın bozulmasını istiyorsanız süper eğlenceli mini oyunlarla dolu Frantics aradığınız şey.



Knowledge is Power
PS4
Soruları güzel, sunumu ve yan atraksiyonları neşeli, yapısı basit ve çok keyifli bir bilgi yarışması.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Dragon Ball: FighterZ
PC, PS4, X-One
Arc System Works dövüş oyunu yapmayı biliyor ve anladık ki Dragon Ball da tam onların kalemiymiş.



UFC 3
PS4, X-One
Gerçekçi dövüş oyunlarını seviyorsanız EA Sports'un karma oyunu UFC 3 sizi çok uzun süre götürür..



Tekken 7
PC, PS4, X-One
"Eh işte" seviyelerindeki hikâye modunu bir kenara koyarsanız gerçek bir Tekken'den istediğimiz her şeyi fazlasıyla bulduk.



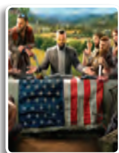
Dirt 4
PC, PS4, X-One
Dirt Rally'nin insanı bunalımlara sürükleyen zorluğundan sonra herkesin oynayabileceği, kaliteden de ödün vermemiş bir ralli oyunu.



Burnout Paradise
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yeni çıkan Remastered versiyonunun öyle aman aman bir numarası yok ama oyunun özü öyle sağlam ki kolay kolay eskimez.

AYIN ALTIN OYUNLARI


DJMAX RESPECT


FAR CRY 5

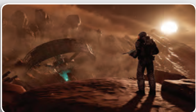

A WAY OUT

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

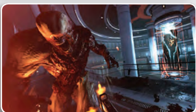
Bütün büyük oyunlar Kratos'un karşısına çıkmaya ürküp kaçmış olabilir ama Pillars çok uzaklaşamadı.

Nisan '18	
Yakuza 6: The Song of Life	17 Nisan
God of War	20 Nisan
Frostpunk	24 Nisan
Battletech	24 Nisan
Super Robot Wars X	26 Nisan
Mayıs '18	
Total War Saga: Thrones of Britannia	3 Mayıs
Pillars of Eternity II: Deadfire	8 Mayıs
Conan Exiles	8 Mayıs
Little Witch Academia: Chamber of Time	15 Mayıs
Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	18 Mayıs
State of Decay 2	22 Mayıs
Runner3	22 Mayıs
Dark Souls Remastered	25 Mayıs
Detroit: Becoma Human	25 Mayıs
Street Fighter - 30th Anniversary Collection	27 Mayıs

SANAL GERÇEKLİK



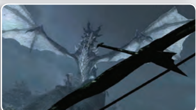
Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



Doom VFR
Vive
Yani tabii çekici VR'da Doom oynamak, bildiğimiz Doom'u kopyalayıp yapıştırmamaları, yeni oyun yapmaları da güzel ama...



Fallout 4 VR
Vive
Başka VR oyunlarının uzun zaman önce çözdüğü sorunları barındırsa da hey! Fallout 4 diyorum! VR diyorum!



The Elder Scrolls V: Skyrim VR
PSVR
PSVR'a özgü olduğu için düşük çözünürlük problemi var ama hey! Skyrim diyorum! VR diyorum! (deja vu yaşadınız, çaktırmayın)

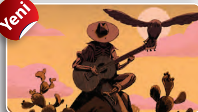


L.A. Noire: The VR Case Files
Vive
Rockstar gibi büyük yapımcılar VR oyunlarına "elimizde malzeme var, atıverelim bir şeyler" diye yaklaşmayınca güzel şeyler çıkıyor.

MACERA & BULMACA



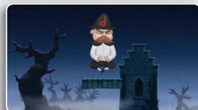
Subnautica
PC, X-One
Suyun altını üstünden daha ilginç bulanlardansınız hiç düşünmeden dalın. Hem huzurlu, hem gerilimli, müthiş bir keşif oyunu.



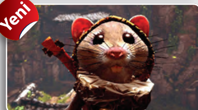
Where the Water Tastes Like...
PC
Amerika'yı gezin, insanların anlattığı öyküleri dinleyin, sonra onları başka yerlere taşıyın, öykülerin evrimleşmesine şahit olun.



The Fall - Part 2: Unbound
PC, PS4, X-One, Switch
Yapay zekâ ve varoluş üzerine yazılmış en anlamlı hikâyelerden biri The Fall. Oynanış tarafını da küçümsemeyin ayrıca.

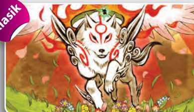


Swaps and Traps
PC
Özgün ve zorlayıcı bölüm tasarımı konusunda sıradan bulmaca oyunlarına ilham kaynağı olabilecek derecede kaliteli.

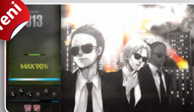


Ghost of a Tale
PC, PS4, X-One
Size bolca Pixar animasyonlarını hatırlatacak, hem neşeli hem de zaman zaman buruk bir hüzne sahip, küçük ve dev bir macera.

BİR GARİP OYUN



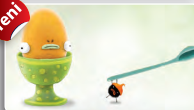
Okami HD
PC, PS4, X-One
"Bir kurt olup fırçanızla etrafı boyayarak bulmacalar çözdüğünüz bir oyun ne kadar iyi olabilir?" diyorsanız cevabı: Oyun tarihine adını yazdırabilecek kadar.



DJMax Respect
PS4
Tek yaptığınız doğru anda doğru tuşa basmak ama öldürürcesine zor, rüyalarınıza girecek kadar bağımlılık yapıcı.



Absolutely: A True Crime Story
PC
The Stanley Parable'ın yapımcıları bu kez çok feci dağıtmışlar. 10 dakikalık bu oyunumsuyu, saçma şeyleri seven herkes kesin denemeli.



Chuchel
PC, PS4, X-One
Oyun değil denemez ama stand up gösterisi demek daha mı doğru olur acaba? Arızalık seviyesi kafanızı yakabilir.



A Fine Mess
PC
Değer Deniz'in anısına hazırlanmış, kusurları olan ama bu kusurların çok da önemli olmadığı, özel bir saygı duruşu.



AVENGERS INFINITY WAR

Bahisler açıldı, gişe tahminlerini alalım!

On yılın, on sekiz de filmin pasta süsü, mumu ve maytabı olacak iki *Avengers* filmi geldi dayandı kapımıza. Siz bu yazıyı okurken sonun (ya da daha ziyade bir dönemin sonunun) başlangıcı olan *Infinity War*'a bir aydan kısa bir süre kalmış olacak. Heyecan dorukta, nefesler tutulmuş... İşler ciddiye binmiş durumda.

Ayrıca artık kesin, teori olmaktan çıktı, bu sefer girilen savaştan birileri sağ çıkamayacak.

Bundan iki sene önce *Captain America: Civil War*'a Zoom yazarken de benzer şeyler söylemiştim. O dönem, özellikle *Civil War*'un uyarlandığı materyalin de yürek yakan kareler barındırmasından kelli, MCU içinde birtakım kayıplar yaşanmasının kaçınılmaz olduğunu, dramatik bir kaynama noktasına vardığımızı düşünüyordum. Civil War çizgi romanlar için buydu çünkü. Avengers, House of M'in ardından bir kere daha tamiri yıllar alacak bir hasar almıştı, statükonun eski haline dönmesi çok uzun sürmüştü. MCU içinde de *Civil War* yüzünden bir bölünme gerçekleşti elbette ancak görünen o ki amaç, dramatik yükü komple bu bölünmenin üzerine yıkmaktan kaçınmakmış. Gerçek risk, bütünüyle *Infinity War*'a saklanmış, nitekim *Infinity War*'un üzerine bindirilen yük gerçekten çok ağır. On sekiz filmdeki pek çok alt senaryonun buluşma noktası olarak bu filmin, devlet sırrı gibi saklanan *Avengers 4*'le el ele verip bildiğimiz Marvel Sinematik Evreni'in kökünden değiştirmesi bekleniyor (ve gerekiyor). Farklı ambiyanslar sunma işini harika becerseler de senaryolar kendini fazla tekrar etmeye başladı ancak *Infinity War* özelinde yapılan açıklamalar, Marvel Studios'dakilerin aslında bu duruma çözüm getirme çabasında olduğunu gösteriyor gibi.

Öncelikle yapılan en iç ferahlatıcı açıklamalar, Thanos'la ilgili olanlar. Kodaman kötümüz, filmde en çok sahneye sahip karakter olacak ve orijin hikâyesine, sebeplerine, Gamora'yla olan ilişkisine ciddi zaman ayrılacak. Söylendiği gibi Darth Vader'a on basacak mı göreceğiz ancak fragmanlardaki replikleri ve mimiklerine gösterilen özen umut vaat etmiyor dersem yalan olur. Bunun yanında, senaristler Christopher Markus ve Stephen McFeely'ye tanınan özgürlük de insanın içini titretiyor. Tepeden kendilerine kurulan cümle "taze kanlara dokunmamak şartıyla istediğiniz karakteri öldürebilirsiniz" olmuş. Bazı karakterleri, bunca senelik hikâyelerinin ve birbirleriyle kimyalarının doruk noktalarında son kez izleyeceğimizi bilmenin, filmi farklı bir noktada konumlandırdığı kesin. Bunun yanında, senaristlerimiz "Akademi bizi çizgi roman filmi yapıyoruz diye ciddiye almamakta ısrar ederse bilemeyiz ama niyetimiz Oscar Ödülleri'nde en iyi adaptasyon senaryosu dalına oynamak" demekten de geri kalmamış.

BAZI KARAKTERLERİN KOZMİK HELVASINI YEMEYE HAZIR MIYIZ?





THANOS VE ORİJİN MESELESİ

Thanos, devasa uzay tanrıları Celestials tarafından yaratılan güzeller güzeli, ulvi Eternals ırkının bir üyesi. Satürn'ün ayı Titan'da yaşayan ve üzerinde yaşadıkları bu uydunun adını almış kolonide, Deviant Syndrome denilen bir hastalık yüzünden mutant olarak doğuyor, mor derisinin ve devasa boyutunun sebebi de bu hastalık. İsmi Yunan Mitolojisindeki ölümün vücut bulmuş hali olan Thanatos'dan gelir ki kendisi panteondaki eski tanrılardan biri, yani bir Titan olur.

Çizgi romanlarda Abstract Entity denilen ve evrensel kavramları temsil eden dört varlıktan biri olan Ölüm'e âşıktır. Bu sebeple, ona sevgisini sunmak için Infinity War'un esinlendiği iki hikâyeden biri olan Infinity Gauntlet'te, taşların hepsini topladıktan sonra parmağını şıklatarak evrendeki canlıların yarısını öldürür. Yine benzer bir mantalite içinde, filmin esinlendiği diğer hikâye olan Infinity'de, hayat yaratma düşüncesine katlanamadığı için gezegen gezegen dolaşıp kendisinden olmuş olabilecek çocukları katleder. Yurdu Titan'ı yok eden de bizzat kendisidir.

Ancak filmlerde kozmik varlıklarla daha az haşır neşir olan, felsefesi pratiğe dayalı, farklı bir Thanos izleyeceğiz. MCU bünyesinde, kozmik hiyerarşide Celestials'ın daha da üzerinde bulunan varlıkları görmedik, bu yüzden Death de karşımıza çıkmadı. Öte yandan Thanos'un amacı yine aynı; evrendeki canlıların yarısını öldürmek. Sebebiyse, Titan gezegenindeki yaşamın, kontrol altına alınmadığı için fazla çoğalıp gezegenin yok olmasına sebebiyet vermiş olması. Fragmandaki "evrene denge getirme" lafıyla kast edilen bu yani, bir nevi hayatı "budamak."

Çizgi romandaki orijinin MCU'nun şu anki haline biraz acayip kaçacağı aşikâr ama umarım filmden çıktığımızda "keşke Thanos'u çizgi romandaki gibi yapsalarmış" demeyiz.

ARMOR'UN SAPI, GROOT'UN ÇÖPÜ

Infinity War şerefine, kahramanlarımızın bir kısmı yeni oyuncaklara kavuşacak. Genel kanının aksine Iron Man, Bleeding Edge zırhını değil, çizgi romanlarda farklı zırh konfigürasyonlarına ve eski zırhlara dönüşebilen, Model Prime isimli zırhı kullanıyor olacak. Normalde bu zırh katlanıp bir bilekliğe dönüşebiliyor ancak rivayete göre filmdeki versiyon, T'Challa'nın kolyesinden çıkan Black Panther kostümüne benzer bir şekilde Arc Reactor'ın içinden çıkacakmış. Iron Man'in kolunun kopması falan gibi bir durumsa söz konusu değil, bu zırhın olayı zaten farklı kısımlarının farklı şeylere dönüşebilmesi. Sırtından çıkan kanatlarsa muhtemelen uzayda gidebilmesini sağlayacak, yani Guardians of the Galaxy ekibine katıldığı dönemde giydiği Space Armor'ın özelliklerinin bir kısmı da bu zırhta bulunuyor olabilir. Filmde Guardians ekibiyle işbirliği yapacağı için bu durum gayet manidar aslında.

Captain'in yeni kalkanlarıysa, çizgi romanlarda kendi kalkanını Sam Wilson'a verdiği dönemde kullandığı, iki parçaya ayrılabilen mekanik kalkana benziyor. Açılıp genişlemek veya birleşip daha büyük bir kalkan oluşturmak gibi özellikleri olacaktır herhalde. Muşta yerine geçtikleri de bariz.

Filmde en çok sahnesi olan karakter, Thanos'tan sonra Thor olacağına göre, sürenin bir kısmı da yeni silahın yapımına gidecek belli ki. Marvel bizi yalancı çıkarmayı pek seviyor, aylarca "Thor, Jarnborn'u kullanacak" diye gezindik, gelin görün ki yeni silah Stormbreaker çıktı. Stormbreaker, seksenli yılların ortalarındaki Walter Simonson döneminde çıkan Beta Ray Bill'e Mjolnir'i kaldırabilecek kadar delikanlı adam olduğu için, delikanlılığı boşa gitmesin diye verilen silah. Normalde altın renkli ve bir yanında balta ağzına sahip olması dışında Mjolnir'den çok farklı değil, kısa saplı. Filmdeki versiyonsa, Stormbreaker'dan çok, Ultimate Evreni'ndeki uzun saplı, çift elle kullanılan Mjolnir'e benziyor. Sapının Groot'un dalından yapılacak olmasıysa güzel bir başka detay.

Bu arada Peter Dinklage de, Nidavellir Cüceleri'nin kralı olan Eitri'yi, yani Mjolnir'i yapan kişiyi oynuyor olabilir, Stormbreaker'ı yine o yapabilir.





(Bunlar iddialı laflar evet ama filmin iddiaları sadece senaryo kısmında da değil. Baştan sonra IMAX kameralarla çekilen ilk Hollywood filmi olma *özelliğine de sahip Infinity War.)*

Filmin bir güzel tarafı da, bir türlü çizgi romanlardaki ihtişamlarına kavuşamayan Thor ve Hulk'ın, *Ragnarok*'ta başlayan hikâyelerini burada devam ettirmesi olacak. Hulk'ın *Ragnarok*'la başlayıp burada devam edecek bir gelişimi olacağı söylenmişti zaten. Hulkbuster zırhının içindekinin Banner olduğunu ve zırhın içinden Hulk olarak çıkacağını da yine oyuncaklar sağ olsun öğrenmiştik. Şimdi de Thanos'un ardından en çok sahneye sahip ikinci karakterin Thor olacağı açıklandı. Bu açıkçası filmle ilgili en sevindiğim noktalardan biri oldu çünkü Thor'u bir türlü hak ettiği kudrette görememiştik *Ragnarok*'a kadar. *Ragnarok* sonrasında da sağa sola bedava elektrik sağlayacak olması beni berhudar eyledi. Ha bu arada filmin, barındırdığı zibilyon tane karakteri 10 saat olmadan nasıl hakkını vererek işleyeceği mevzusu da karanlıkta kalmış değil! Halihazırda ortalıkta dolaşan film süresi doğruysa zaten MCU'nun en uzun filmi olacak *Infinity War*'u taşırmak istemedikleri için bu sefer bazı karakterleri daha az göreceğiz ancak onları da dördüncü filmde başrole geçmiş bulacağız.

(Zaten kronolojik olarak bakıldığında, dördüncü filmle Infinity War arasında kronolojik olarak yalnızca Ant-Man & The Wasp var. Ant-Man'i fragmanlarda görmedik ki A&tW filminin, iki film arasında köprü kurmakta önemli ve sürpriz bir rolü olduğu söylendi. Avengers 4'ten sızan set fotoğraflarında da Ant-Man'i, yanında Cap ve Stark'la, ellerinde ilginç bir alet edevatla dururlarken gördük. Hawkeye'ınsa Ronin kostümü olması kuvvetle muhtemel bir giysinin üzerine mont giymiş fotoları sızdı.)

Anlayacağınız üzere, *Infinity War*'un elinin altında çok ama çok fazla koz var: Kendini ilginç durumlarda bulan karakterler arasında çok fazla ilginç etkileşim, filmin hakkını vereceği ve sahneyi çalacağı söylenen bir düşman ve gizemlerin en büyüğü olan *Avengers 4*. Eğer senaryoda gerçekten cesur kararlar aldılarsa bu sefer, on senenin hakkını gerçekten de iddia ettikleri gibi verebilirlerse, *Infinity War* ortalığı fena sallayacak demektir. Şu son birkaç hafta bir an önce geçebilir mi lütfen?

SONSUZLUK TAŞLARI

VE BULUNDUKLARI YERLER

Taşlar, çizgi romanlarda Stone (Taş) değil, Gem (Mücevher) olarak geçer. İlk gözükeni, Adam Warlock'un alnındaki Soul Gem (Ruh Mücevheri) idi. Mücevherler ilk çıktıklarında Soul Gems ismiyle anılıyorlardı ancak sonradan Infinity Gems ismini aldılar. Filmlerdeyse Infinity Stones olarak anılıyorlar.

SPACESTONE (UZAY TAŞI): MCU dâhilinde karşımıza çıkan ve Dünya gezegeninde bulunan taş. İlk olarak Captain America: The First Avengers (2011) filminde, Tesseract olarak ortaya çıktı. Kullanıcısının, uzayı bükerek herhangi bir doğaüstü veya fiziksel korumaya/engele aldırış etmeksizin evrendeki her yere teleport edebilmesini veya hızını artırabilmesini sağlayan bu taş, Asgard'a emanet edilmişti. Kendisini en son Thor: Ragnarok'ta gördük. Muhtemelen Loki tarafından kasadan alındı.

REALITY STONE (GERÇEKLİK TAŞI): İlk olarak Thor: Dark World'de (2013), Aether isminde gördük kendisini. Diğerlerinin aksine, katı halde değil, kendine ait bilinci olması muhtemel, akışkan bir formdaydı. Filmin sonunda Elders of the Universe grubu üyesi The Collector'a emanet edildi. Infinity War'dan sızan bir sahnede, Thanos'un The Collector'ı sorguladığını ve taşı sattığını öğrendiğini gördük. Gerçekten satıp satmadığı meçhul. Adından da anlaşılacağı üzere gerçekliği değiştirme, fizik kanunlarına karşı gelme gibi özellikleri var ancak diğer taşlarla beraber kullanılmadığı sürece bunları kısıtlı ölçekte yapabiliyor.

POWER STONE (KUDRET TAŞI): İlk olarak Guardians of the Galaxy'de (2014) gördük. Filmin sonunda güvende tutmaları için Nova Corps'a teslim edildi. Muhtemelen Thanos'un ele geçirdiği ilk taş olacak. Tecrübesiz ellerde gezegensel düzeyde yıkıma yol açması en muhtemel taş olan Kudret Taşı, kullanıcısının sahip olduğu her türlü süper gücü çok daha yüksek seviyelere taşıma ve her türlü güce/araca sınırsız enerji sağlama özelliğine sahip. Olayı enerji olduğundan diğer taşlarla birlikte kullanıldığında kendi gücü artmıyor, tam tersine o diğerlerinin gücünü katbekat artırıyor.

MIND STONE (ZİHİN TAŞI): Filmlerde, en azından onu muhafaza eden obje vasıtasıyla gördüğümüz ikinci taş. İlk Avengers filminde (2012), Loki'nin asasında gizliydi, ikinci filmde (2015) asadan çıkarıldı ve The Vision'ın alnına yerleştirildi. Şu an The Vision tarafından kullanılmakta. Zihin kontrolü ve telekinezi gibi güçleri bulunmakta, diğer taşlarla gücü artırıldığında sahibine bu özelliklerini evrensel ölçekte kullanma imkânı vermekte.

TIME STONE (ZAMAN TAŞI): Doctor Strange'de (2016), Eye of Agamotto isimli kadim madalyonun içinde bulunduğunu gördük. Hâlâ Doctor Strange'in elinde, Sanctum Sanctorum'da korunuyor. Dünya gezegeninde ortaya çıkan ikinci taş. Kullanıcısına zamanı yavaşlatma, durdurma, geçmişe ve geleceğe seyahat etme, objeleri/canlıları geçmiş ve gelecekteki hallerine döndürme olanağı tanıyor. Diğer taşlarla birlikte kullanıldığında kullanıcısının gâvur tabiriyle omnipresent (her an her yerde) olmasını sağlıyor.

SOUL STONE (RUH TAŞI): Kendisini görme şerefine henüz nail olmadık. Çizgi romanlarda ilk çıkan ve Adam Warlock tarafından kullanılan taş olmasının yanı sıra, kendine ait bir bilinci var ve bünyesinde daha fazla ruh toplamayı arzuluyor. Bu taş, kendi içinde bir ruhlar âlemi barındırıyor ve kullanıcısına, içinde barındırdığı ruhların anılarına ve güçlerine erişebilme olanağı tanıyor. IW için çıkan, filmin öncesini anlatan çizgi romanda, en tehlikeli taş olduğundan bahsediliyor. Taşı "bulanın" Stark olacağı kanaatindeyim. IW'de gözükmeme ihtimali de uzak gelmiyor.

AVENGERS 4 VE MCU'NUN GELECEĞİ

Avengers 4 için çok fazla teori var ancak senaristlerin çıkıp da "biz internetteki teorilere baktık, kimse Avengers 4'ün konusunu doğru tahmin edebilmiş değil" demesi yüzünden iyiden iyiye meraklandım. Utanmasam Infinity War'a heyecanım sırf A4'ün ismini öğrenmek için diyeceğim. Öte yandan Marvel'ın geleceğini toptan şekillendirebilecek olan Disney-Fox birleşmesi, olayı beyin yakan bir hale getiriyor. Anlaşmanın duyurulduğu ayın Aralık ve tamamlanması için ön görülen tarihin de bunun 1-1,5 sene sonrası olduğunu düşündüğünüzde, X-Men veya Fantastic Four, Avengers 4 içindeki olaylarda olmasa bile sonundaki sürpriz sahnelerde alelacele bir görünebilir. Her halükarda 2020'den önce bir FF veya X-Men filmi görmemiz çok mümkün gözükmüyor ki A4 sonrası ilk filmler muhtemelen GotG 3, Spider-Man 2, Black Widow ve Doctor Strange 2 olacak. FF ve X-Men'in MCU'ya dâhil olmasıysa, taşlarla bağlantılı düşündüğümüzde, Marvel Evreni'nin önemli liderlerinin oluşturduğu ve her birinin birer Infinity Stone'un koruyuculuğunu üstlendiği Illuminati grubunun veya yine taşları koruyan bir diğer grup olan Infinity Watch'un gelişini duyurabilirdi. Hikâyeler, Captain Marvel gibi kozmik karakterlerin teşrif edişiyle Dünya'dan uzaklaşıp uzaya yönelecek, o kadarı resmi ağızdan doğrulandı.

Açıklamalardan bildiğimiz kadarıyla, karakterlerin yanı sıra yapısal bir değişikliğe de uğrayacak Marvel filmleri. Marvel Studios'un süpervizörü Kevin Feige, A4 sonrası dönemin filmlerde farklı yaptırımları olacağını, Phase (Evre, Faz) sisteminin komple terk edilebileceğini söyledi. Bana tutup da on beş filmde bir Thanos benzeri büyük kötü getirmek yerine daha kısa aralıklarla büyük hikâyeler işleme yoluna gidecekler gibi geliyor.

Jay GATSBY

ALKOLÜN SU GİBİ AKTIĞI, ZENGİNLİĞİN EN BÜYÜK ERDEM OLDUĞU, AMERİKA'NIN EN İHTİŞAMLI YILLARINDAN BİR KAHRAMAN

YİĞİT TEZCAN

"Bir adamın hayaletimsi yüreğinde biriktireceği şeylerle hiçbir ateş ya da serinlik başa çıkamaz." -Gatsby

İlk olarak bu konuda yazdığım için kendimi çok şanslı hissettiğimi söylemeliyim. Zira F. Scott Fitzgerald benim en sevdiğim yazar. Klişe olacak ama, Great Gatsby de en sevdiğim romanı. Gerçi neden olmasın? Great Gatsby hikâyesi hızlı akan, eğlenceli ve aslında evrensel değerleri işleyen bir roman. Arka planı oluşturan 1920'lerin Caz Çağı New York'u ise hikâyeye masalsı bir esans katıyor. Zaten büyüklerin dediği gibi, edebiyat biraz "gerçek üstü" olmalıdır.

Yerim dar ve burada karakterden bahsetmem gerekiyor. Ancak öncesinde şunu bilelim: Jay Gatsby'nin hikâyesinin Fitzgerald'ın hayatından bazı kesitleri içerdiği kesin. Ayrıca yine bir not olarak, hikâyenin merkezinde olmayan ama birinci şahıstan anlatıcılık görevini üstlenen Nick Carraway'in de yazarla benzeştiğini yönler olduğunu söyleyebiliriz. Yani Gatsby + Carraway = F. Scott Fitzgerald.

Bilmeyenler için kısaca hikâyeyi özetleyelim: North Dakota'da doğmuş olan fakir bir çocuk olan Jay Gatsby'nin asıl adı James Gatz'tir. Gençlik yıllarında tanıştığı milyoner Dan Cody, onun adını, hayatını ve düşünce yapısını değiştirir. Jay ne olursa olsun para kazanmam, zengin olmam lazım diye düşünmeye başlar. Daha sonra orduda subayken, yine zengin bir ailenin kızı olan Daisy'yle aşk yaşar, ancak araya 1. Dünya Savaşı girer (filmdeki kronoloji biraz daha farklı). Ancak Daisy tabii ki Jay'ı beklemez, güçlü ve hafif dallama bir dönem erkeği modeli olan (burası önemli) Tom Buchanan'la evlenir.

Fitzgerald, gerçekte orta direk bir ailenin çocuğudur. Princeton Üniversitesi'ndeki okul arkadaşlarının zenginliği onda bir sosyal travmaya neden olur. Üniversite yıllarında kendisini zenginlere yazdığı tiyatro oyunlarıyla kabul ettirir. İşte bu "kendisini zenginlere kabul ettirme" dinamiğini Fitzgerald'ın hikâyelerinin çoğunda görebiliriz. Fitzgerald daha sonra, hayatında büyük izler bırakan fırtınalı bir aşk yaşayacağı Zelda'yla tanışır. Zelda, kendi tabiriyle "Amerika'nın ilk Flapper'ı"dır (Flapper, 1920'lerde caz dinleyen, saçlarını toplayan ve kısa etekler giyen kadınlara verilen isimdir; bir tür moda ve hayat tarzı akımından bahsediyoruz).

Dananın kuyruğu tam da burada kopar aslında: Fitzgerald'ın, Zelda'yı evliliğe ikna edebilmek için ilk romanı, fazlasıyla otobiyografik Cennetin Bu Yakası'nı bastırması gerekir. Daha önce kendisini reddeden Zelda Sayre, ancak kitap basıldıktan sonra teklifi kabul eder. Fitzgerald, ilk kitaptan parayı kazanır; parayla "aşkı satın alır" ve bir süreliğine de olsa istediği hayatı kurar (Great Gatsby, ilk çıktığında çok da satmaz; nedeniyse Fitzgerald'ın anlattığı hayatların Büyük Buhran dönemi Amerika'sında pek ilgi görmemesidir).

Lafın kısası, Fitzgerald da tıpkı Gatsby gibi, istediği hayatı başarıyla ve parayla kurar, yine aşkı da parayla elde eder. Hikâyede ilerledikçe, başlardaki karizmasının altına inip insani zafiyetlerini keşfettiğimiz Jay Gatsby, parayı yasadışı yollardan kazanmış (böylece karakteri biraz da olsun "grileştirmiş" oluyoruz), partileriyle New York sosyetesini büyülemiş bir kişiliktir. Jay Gatsby'nin hikâyesinde sınıf çatışmaları da önemli yer tutar, zira Gatsby sonradan görme değil de, aileden zengin bir Oxford'lu olduğunu herkese anlatma telaşındadır. Sonuçta bu karakter bir idealin, bir fikir akımının kanlı canlı sembolüdür.

Bu idealin Fitzgerald'ın gençlik yıllarındaki düşünce yapısını ele geçirdiği aşikâr (sadece bu romanı değil; özellikle ilk romanı olmak üzere tüm romanları zenginlikle takıntılıdır). Yine kendi yansımalarını gördüğümüz romanın anlatıcısı Nick Carraway de yasadışı işlerine rağmen Gatsby'ye büyük bir sempati ve hayranlıkla bakar. Gatsby, zenginliğine ve kanunsuzluğuna rağmen, ahlaki olarak doğru bir adamdır ve değerlerini kaybetmemiştir. Buna karşılık Daisy'nin kocası Tom, aileden zengindir; ancak karısını aldatır, ırkçıdır, bolca atıp tutar ve yasak aşk yaşadığı, hikâyede aslında masumiyetin kirletilmesini sembolize eden Myrtle'ı önemsemez bile. Zira Myrtle işçi sınıfındandır ve masumiyeti de bir anlamda buradan gelir.

Burada kafalar karışmasın: Fitzgerald, Great Gatsby'yi yazdığı süreçte, zaten zengin yaşantıların ahlaki çöküntüsüne şahit olmuştu. Ayrıca eskisi kadar satmıyor ve para da kazanmıyordu. Hatta kafa dinlemek için French Riviera'ya çekilmişti. Bu anlamda roman da kendi hayatında şahit olduklarının, ister istemez kronolojik bir takibini yapar.

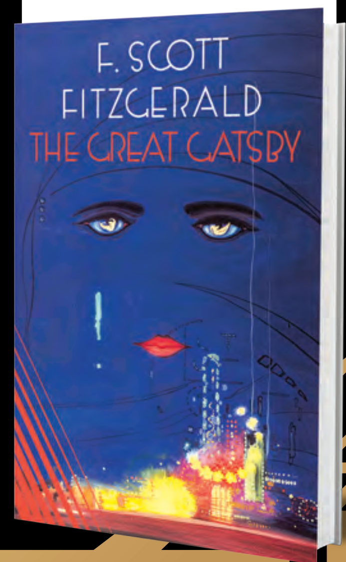
Sonuçta, güzel ahlaklı iyi insan Gatsby, tüm değerlerini yitirmiş, zengin Daisy'nin işlediği cinayet yüzünden öldürülür. Partilerine katılmış, içkisini içmiş herkes arkasından atıp tutar ve onu cenazesinde yalnız bırakır. Sadece Carraway onun ne kadar iyi bir adam olduğunu bilir ve yasını tutar; neden, çünkü Carraway de Fitzgerald'ın "iyi" ahlaki değerler yüklediği karakterlerden birisidir. Fakat tıpkı Gatsby gibi onun da, Fitzgerald'ın kendi hayatından alıp içine yüklediği alkol problemi gibi gri tarafları var.

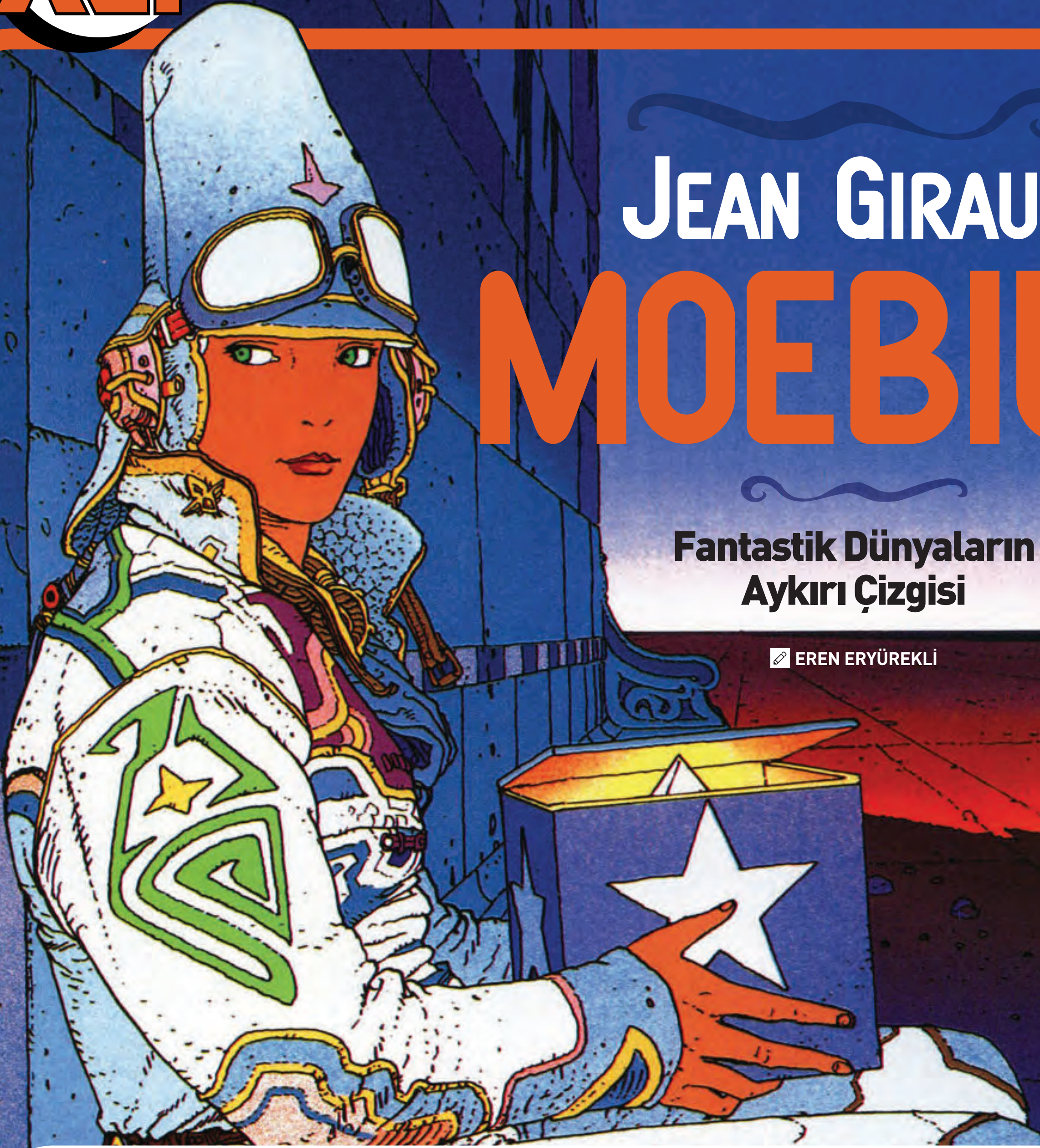
Nabokov "bir romanı, onu yazan adamı anlamak için okuyun" demiş (fularımı getirin). Jay Gatsby, Amerika'nın tarihinde en hızlı büyüdüğü yıllar olan 1920'leri anlatan, sembol bir karakter. Her ne kadar hikâyesi bize biraz Türk filmlerini andırsa da, aslında o dönemleri anlatmak için biçilmiş kaftan (unutmayın; roman neredeyse 100 yaşında). Benim açımdan en önemli tarafıysa, F. Scott Fitzgerald'ın iç dünyasını anlatan bir karakutu olması.

Bu nasıl dostluk?

İlginçtir, birçokları Hemingway'i yalayıp yutmuşken pek Fitzgerald okuru bulamazsınız. Halbuki ikisi de aynı dönemin yazarları. Hemingway sadece ve konuya yönelik yazar; Fitzgerald'sa daha ziyade biçime ve estetiğe önem verir. Sanıyorum 50 ve 60'lı yıllarda, ABD'de Fitzgerald gibi yazmaya çalışanlar epeyce alay konusu olmuştu. Kimse Fitzgerald'ın o kelime zengini, ağdalı cümlelerini komik duruma düşmeden kuramaz, Fitzgerald hariç tabii.

Hemingway ve Fitzgerald'ın ahbaplığı da meşhurdur. Maço pozu kesmesinden bıktığım Hemingway (belki siz bıkmamışsınızdır), daha hassas olan ve estetik kaygısı güden Fitzgerald'la aslında bir kontrast oluşturur. Özellikle Hemingway, Fitzgerald'ın eşi Zelda Sayre'yi hiç sevmez. Burada muhtemelen karşılıklı bir çatışma konusu: Zelda, yaratıcı özellikleri ön plana çıkan, başına buyruk bir kadın. Hemingway'in kafasındaki erkek-kadın dinamiğiyle hiç uyuşmuyor.





JEAN GIRAUD MOEBIUS

Fantastik Dünyaların Aykırı Çizgisi

EREN ERYÜREKLİ

Her kırık ve yarım kalmış ruh gibi başladı Jean Giraud'un öyküsü. O daha çok küçükken evi terk eden babasının kim bilir hangi maceralar için gittiğini bilmeyen küçük Jean, bu yarım başlayan hayatı tamamlamak adına sinema salonlarına sığındı. Orada izlediği spagetti westernlerin ilerideki kariyerine yön vereceğini tabii ki bilmiyordu.

Fransa'nın bağrından koparak dünyanın en saygın çizgi romancılarından birine dönüşen Jean "Moebius" Giraud, bu sıkıntılı başlangıcı olmasa belki sadece çok iyi çizen biri olacaktı ama olağandışılık ve zorluklar dehasını ortaya çıkarmak için uygun ortamı sunduğunda Giraud da bu fırsatı tepmedi. Görsel sanatlar akademisinde geçirdiği iki yıl onu sıkıştırılmış hissettirmişti ve terk etti. Araya 2. Dünya Savaşı girdi ve şansına cephede savaşmadı lakin daha sonra Cezayir'de savaşın viraneye çevirdiği yerleri gördü. Belki de bu yüzden eserlerinde çoğunlukla kıyamet sonrasının o bitik dünyalarını tasvir etmeyi seçti. Döndüğünde bir süre ufak strip çizgi romanlarla uğraştı ve cebine ufak tefek para girmeye ve tanınmaya başladığında artık ilk büyük çıkışını yapmaya da hazırdı. Ortak yaratıcısı olduğu Blueberry ilk başladığında Amerikan westernlerine fazlasıyla öykünmekle suçlandı zira Avrupa'da o dönemde Tenten rüzgarı esiyordu ve Blueberry'nin gerçekçi ve sert tarzı için biraz erken gibiydi.

Blueberry'nin zamanla Fransa ve Amerika'da çok tutması Giraud'a iki yönden yaradı: İlki çok daha farklı ve özgün işler çıkarabileceği Moebius personasını ortaya çıkarabilecek maddi imkanlara kavuşması, diğeriyse artık namının dünyaya yayılıp her yerden illüstrasyon ve konsept tasarım işleri alması oldu. Moebius olarak yetişkinlere yönelik, erotizmi bol ve felsefi yönden derin işlere imza atmak arzusundaydı. 70'lerin sonunda bu yönde verdiği ilk eserler az sattı ama onun kendini bulmasına yaradı.

80'lere gelindiğinde o artık büyük bir isimdi ve çizgisinin gücü tüm dünyadan sanatçıları etkileyen başlı başına bir ekole dönüşmüştü. Kendi ruhuyla birlikte çizgisinde evrimleşerek zamanla daha sade ama hatları net bir kimliğe büründü. Jodorovsky'le yaptıkları Incal ise onun ustalık eseri olarak anılacak hep. Miyazaki ve Marvel gibi isimlerle yaptığı ortak çalışmaları hem ana akım hem de yeraltı çizgi roman dünyasını derinden etkileyerek 3 kuşak sanatçıya ilham verdi. Gerçekleşmeyen Dune projesi ve 5. Element gibi projelerde kullanılan retro-fütürüstik diyebileceğimiz çizimleri de mevcut.

Hayatının dönüm noktasıysa Claudine'le tanışması ve annesinin 2. evliliğini Meksikalı bir adamla yapması oldu. Uzun periyotlar boyunca kaldığı bu ülkenin ruhani kültürü ve ıssız bucaksız çölleri Moebius'a ihtiyacı olan ilhamı vererek hem Blueberry'i hem de şahsi bilimkurgu yapıtlarının panellere sığmayan peyzajlarını etkiledi. 2012'de hayata gözlerini yumduğunda bu ayrıksı yetenek dizginlenemez bir hayal gücüyle yoğrulmuş binlerce sayfa bıraktı geride. Sadece çizgiler mi, ondan ilham alarak yoluna devam eden yüzlerce çizer bulabilirsiniz hâlâ.

USTA, ÇIRAK

Genç Giruad'ın yanına özel davetle gittiği ve ölümüne kadar aralıklarla birlikte çalıştığı ustası Jije olmasaydı muhtemelen bugün Moebius isminden bahsedemezdik. Joseph "Jije" Gillian ona her zora düştüğünde yardım etti, ortak eserlerini tamamladı ve bir baba gibi oldu. Zaten Moebius alter egosunun oluşumu da Giruad'ın ustasının çizgisinin dışına çıkmak istemesiyle oluşmuştu.

ELEMENT MEVZUSU

2004 yılında yönetmen Jodorowsky, Fransız yönetmen Luc Besson'a dava açarak 5. Element filmindeki konseptlerin kendisinin Moebius'la yaptığı Incal'dan çalıntı olduğunu iddia etti. Hatta filmde yer aldığı için Moebius'u ortak eserlerine ihanet etmekle de suçladı. Mahkeme iki eserin de özgün olduğuna ve yapısal olarak çok farklı olduklarına dikkat çekerek davayı düşürdü. Jodorowsky ve Giruad'ın arasıysa sonradan düzeldi.

HEAVY METAL'İN YARATILIŞI

Fransa'da özgürlük rüzgarlarının her yanda estiği bir dönemde tutucu ideolojilerin boyunduruğunda olan yayınevlerinden bunalan Moebius önderliğindeki bir grup çizer toplanarak Howling Metal isimli dergiyi oluşturdu. 1977 tarihli ilk sayı çok tuttu ve süper kahramanların hegemonyasındaki çizgi roman dünyasında yeni bir soluk oldu. Derginin Amerikan çevirisi yapılarak özellikle 80'li yıllarda aykırı kültürün bayraktarlığını yapan Heavy Metal markasına dönüştü. Dergi aylık olarak halen devam etmektedir.

CASTANEDA ETKİSİ

Carlos Castenada yeni çağ öğretilerini arkaik şaman inançlarıyla harmanlayan ve ruhun kurtuluşuna yönelik öğretileri olan bir fikir önderiydi. Meksika'da bulunduğu sırada onunla tanışan Moebius'u derinden etkileyen fikirleri yazar/çizerin eserlerinin temellerinde görülebilir. Ölüm, yeniden doğum, evrenle bir olma hali, dünyayı sevmek ve ruhani alemlerin olaylara tesiri gibi kavramlar Moebius'un panellerinde sıklıkla karşımıza çıkarlar.

DUNE HÜSRANI

Kelimenin tam anlamıyla bir rüya kadrosu toparlanmıştı Dune'un 1974 uyarlaması için. Salvador Dali, Moebius, H.R. Giger ve Orson Welles gibi isimler Alehandro Jodorowsky'nin 14 saatlik senaryosunu var güçleriyle filme dönüştürmeye çalışsalar da mütevazi bütçe yetmedi ve proje iptal edildi. Lakin oradan kalma tasarımlar 5 yıl sonra bir bilim kurgu klasiği olan Alien'ın doğuşuna zemin hazırladı.

FİLMLERDE İNSANLARIN İÇİNDEN ÇIKAN ŞEYLER

Arkadaşlar bu sayfayı okurken yediğiniz bir şey varsa hemen bırakın ve dergiyi de alarak yemeksiz bir ortama gidin. Çünkü OGZ tarihinin bu en vıcık vıcık Top 10 listesi biraz midenizi kaldırabilir. Filmlerde bizi çoğunlukla şaşırtan ve kesinlikle iğrendiren sahnelerden bir seçki yaptık bu sefer. **EREN E.**



CHESTBURSTER (ALIEN)

Bunu tahmin ediyordunuz zaten kesin. Ama izlemeyenler için denebilir ki bu sahne sinema tarihinin en ikonik anlarından birisidir aynı zamanda. Yabancı bir uzay gemisinden gelen araştırma ekibinden birisinin yüzüne yapışan yaratığımız içine yumurtalarını bırakır ve vakti gelince de bebek Alien 'yuvasını' parçalayarak dışarı çıkar. Bu yuva bir insan olunca tabii ortalık biraz yeşilleniyor diyeyim sadece.



POLLYWOG (STRANGER THINGS)

Şu Will'in çektiğini dizide hiç kimse çekmedi resmen. Olayımızsa ilk sezonda öte boyuttan yanında getirdiği yaratıkla ilgili. Son bölümde yaratık Will'in içinden lavaboya düşüyor ve gözden kayboluyordu. Kim bilebilirdi ki bu arkadaş Justin'in Pollywog dediği yaratığa dönüşecek ve ikinci sezonun olaylarında önemli bir yeri olacak.

MEDYUM UZAYLI (TOTAL RECALL)

Bir başka tuhaf yönetmen Paul Verhoeven'in bu epey sağlam bilim kurgusunda Arnie, Mars'ta yaşayan hali vakti yerinde bir adamdır. "Yoksa değil midir? Her şey bir yanılsama mıdır?" gibi sorularla kafa bulandıran film aynısını bir insanın karnında ortak yaşar halindeki kâhin mutant karakteriyle mideler için de yapıyordu. Hâlen sapasağlam olan bu efektler Oscar ödülü aldı.





ŞEY (THE THING)

Antartika'da ne idiği belirsiz bir uzaylıyla kapana kısılmak kaderlerin en beteridir herhalde. Kurt Russell ve kankaları yaratığın kimin şekline girdiğini bilmemekte ve birbirlerinden tırsmaktadırlar. Bu esnada filmi en can alıcı sahnesi gelir ve Vance'in midesi açılarak hem doktorun ellerini hüpletir hem de o bedeni grotesk bir forma sokarak kaçmayı başarır. Kalanlarsa bir güzel yakılır.

TABANCA (VIDEODROME)

Videodrome, öyle her bünyeye uygun değildir. David Cronenberg'in bu şahane medya eleştirisinde televizyon programcısı Renn bir yerden sonra midesine tuhaf tuhaf şeyler sokuşturmaya başlayacaktır. Ağız gibi açılan midesinden çıkardığı en faydalı şeyse eliyle organik bir şekilde birleşen tabancadır ve birkaç canı yakacaktır.





LIONEL (BRAINDEAD)

Peter Jackson'ın aşırılar aşırısı bu filminin sonlarına doğru talihsiz kahramanımız Lionel artık koskoca bir canavara dönüşen annesinin midesi tarafından yutulur. Tabii artık anne 'baskısından' bunalan Lionel sevgilisinin ona verdiği kolyeyi kullanarak mideyi yarar ve yağmurda İstanbul metrosunu basan sular seller gibi akan kanların içinden yeniden 'doğar'. Annesi de patlar. Sevgilisi o halde nasıl öptü bu adamı o da ayrı bir soru.



TAKİP KURTÇUĞU (THE MATRIX)

Neo Morpheus'un yönergeleriyle çalıştığı binadan kaçamaz ve ajanların eline düşer. Sorgusu sırasında da içine böyle kımıl kımıl bir takip cihazı yerleştirirler. Neo daha sonra Trinity'le buluştuğunda arabada bu arkadaşı içinden çekip çıkarttıkları epey de acılı bir sahne izleriz. Ha Matrix'ten uyanınca ağzından çıkardıklarının yanında o böcek hiç kalırdı tabii.



SAÇLAR (THE RING)

Naomi Watts'ın kısmetinde yapılmış en iyi Uzak Doğu korku filmi uyarlamasında oynamak varmış. Ama kısmetli tabirini oynadığı karakter için söylemek güç tabii. Rachel su içerken öksürmeye başlar ve boğazında bir şey takılı gibidir, eğilir ve ağzından Samara'nın o siyah saçından bir tutam çıkar. Çektikçe de gelir lanet şey, siz Rachel'la birlikte içiniz dışınıza çıkarken sahne de bitmek bilmez nedense. İzlerken yine bir hoş olup kapattım.



KİRAZ ÇEKİRDEKLERİ (THE WITCHES OF EASTWICK)

Jack Nicholson'ın karizmatik kötü adam olduğu bu acayip yapımda etkisi altına aldığı üç kadının birer cadıya dönüşmesini izliyorduk. Malum sahnede hepsi haddinden fazla kiraz yerler ve bu yedikleri kilolarca kirazın çekirdekleri büyü yardımıyla kasabada dertli oldukları başka bir kadının ağzından dışarı sel olur akar. Uzun bir süre kiraz yiyememiştim bunun yüzünden. Şimdi siz de yiyemeyeceksiniz.



BÖCEK EDGAR (MEN IN BLACK)

Böcek Edgar, Men in Black'in ilk filminin ana kötüsüydü. Dünyaya geldiği gibi bir çiftçinin önce içini boşaltmış, ardından derisini kuşanmıştı. Ondan sıkıldığındaysa o kabuğun içinden çıkıp Kay ve Jay'e gerçek formunu göstermişti. Dev bir hamam böceği olması da onu ayrı iç kaldırıcı yapıyor.

GOD COUNTRY

GÜCÜ HÜKMETMEK İÇİN DEĞİL HATIRLAMAK İÇİN İSTEMEK...

Son dönemlerde ismini Thanos serisiyle sık sık duyuran ve önümüzdeki aylarda yeni Venom serisinin yazacak olan Donny Cates'in Image Comics bayrağı altında çıkardığı tek ciltlik kısa bir hikâye God Country. Gökten zembille (daha doğrusu hortumla) inen, Final Fantasy'den fırlama bilinç sahibi tanrısal kılıç Valofax, kendini ileri derece Alzheimer hastası Emmet Quinlan'a emanet ediyor. Kılıcın sahibi ulu tanrı Attum silahını geri isterken, Emmet anılarına tekrar tutunmasının ve zihni karanlıklara gömülmeden ailesini hatırlamasının tek yolu olan Valofax'ı ona iade etmeye kesinlikle niyetli değil.

Diyalogları hiç de fena yazılmamış, karakterleri hiç de fena oluşturulmamış God Country'nin bir kusuru var o da tek atımlık kısa bir hikâye olmasından kaynaklanıyor. Damdan düşer gibi başlıyor ve damdan düşer gibi bitiyor öykümüz. İçinde barındırdığı konseptleri kısa kısa işleyip ardından bir kenara fırlatıp atıyor, çok kısa kaldığı için aksiyon arasında alzheimer mevzularına da yeterince derinlemesine girmiyor. İşlediği konsept en temel haliyle ilgi çekici, evet ancak kitabın kısalığının bir kurbanı olarak yeterince işlenememiş. Yine de okuması az çok keyifli, yer yer (özellikle de yakın çevresinde alzheimerın etkilerine tanık olan biriyseniz) insanı duygulandırabilen bir akış tutturmuş yazar God Country'de.

Yazımdan daha güçlü olan çizimler ve renklendirmeler epey başarılı bu arada. Geoff Shaw'un elinden çıkma sayfalar detayları açığa çıkaran gölgelendirmeleriyle Jason Wordie'nin neyin ne olduğunu kolay seçmeyi sağlayan renklendirmeleri lezzetli bir görsellik sunuyor okuyucuya. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Sızden uzun uzadıya bir bağlılık talep etmemesiyle sırf çizimleri için bile okunabilecek bir çizgi roman.







PLANETARY

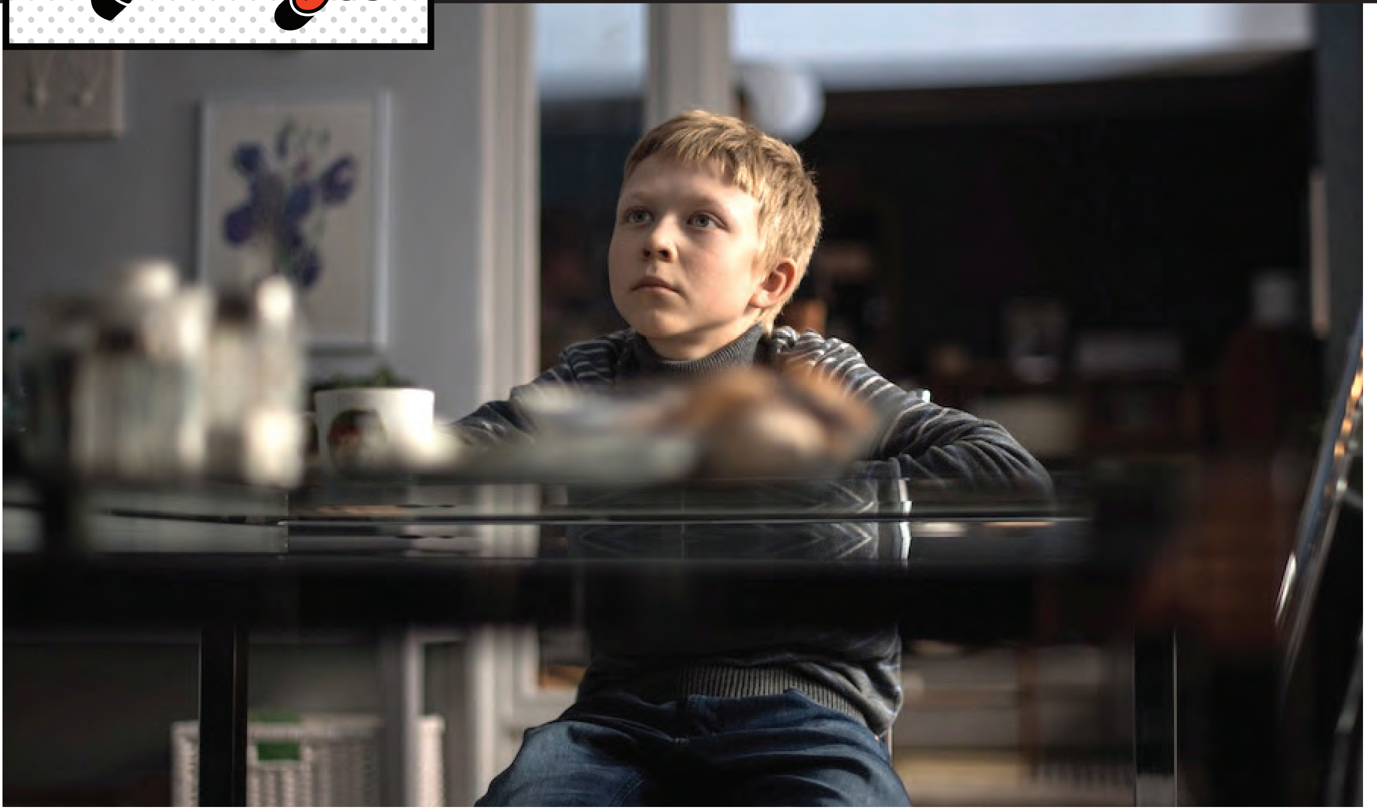
"GÖNDERME VAAAAAAAR!!"

Geçenlerde memleket ziyaretine giderken, kitaplığımda bulundurduğum ve uzun süredir tekrar okumak istediğim eserlerden biri olan Planetary'yi attım bavula. Yurtdışında eski edisyonların baskısı tükenmekteydi, yakın zamanda iki tombul ciltten oluşan yeni edisyonlarını duyurdular, ilkini de bastılar. Ben de bu vesileyle bu muhteşem eseri sayfalarımıza taşıyayım istedim.

Amerikan çizgi roman piyasasının önde gelen vizyonerlerinden Warren Ellis'in yazdığı Planetary, eskinin bağımsız stüdyosu ve bugünün DC alt markası olan Wildstorm'un evrenine dâhil. Ana karakterlerimiz, dünyanın epik gizemlerini (Japonya açıklarında içinde devasa yaratıkların yaşadığı bir ada, Afrika ormanlarındaki dış dünyadan bağımsız yaşayan yüksek bir medeniyet vs.) araştıran bir arkeoloji organizasyonunun saha ekibi. Planetary'nin her bölümü başlı başına, popüler kültürün farklı bir köşesine dil uzatan ve harika fikirlere sahip, okuması acayip keyifli farklı birer hikâye gibi ancak sonlara doğru bunların hepsi merak uyandıran bir şekilde birbirine bağlanıyor. DC ve Marvel'ın önemli karakterlerini ana hatlarıyla da olsa biliyorsanız, bilimkurgulardaki belli başlı klişelere aşinaysanız, okurken keyfinize keyif katacak sürüyle gönderme yakalayacağınız bir yirminci yüzyılı anma töreni bu seri.

Tabii hikâyeyi överken çizimlere de saygımı sunmazsam olmaz; Planetary'nin çizeri, ülkemizde yayınlanan Astonishing X-Men serisinden tanıyor olabileceğiniz usta çizer John Cassaday ve muhtemelen bu seri kariyerinin doruk noktası. Serinin 21. Sayısıyla Eisner Ödülü kazanmış zaten kendisi ki neyin ne olduğunu asla gözden kaçırmamanızı sağlayan duru sayfa çizimleri ve her biri ayrı harika olan detaylı kapaklarıyla seriyi ödülsüz kapatmış olması abes kaçardı. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Süper kahramanları veya ucuz bilimkurguları sevenlerin kesinlikle okuması gereken bir kült. ★★★★★



C. SERPİL ULUTÜRK

YÖNETMEN: Andrey Zvyagintsev **OYUNCULAR:** Maryana Spivak, Aleksey Rozin, Matvey Novikov **IMDB NOTU:** 7,7

NELYUBOV

Bir ailenin değil, bir ülkenin hayatı

Orijinal ismiyle *Nelyubov*, daha tanıdık gelebilecek haliyle *Loveless* ya da Türkiye'de gösterime girdiği şekliyle *Sevgisiz*... Rusça, İngilizce ya da Türkçesinden bağımsız olarak her haliyle buz gibi ve filmin karakterini çok net anlatan bir isim bu. Rusya'nın en önemli çağdaş yönetmenlerinden Andrey Zvyagintsev, üç kişilik bir çekirdek aile dramı üzerinden yaşadığı ülkenin ve toplumun yaşadığı dönüşümü müthiş bir soğukkanlılıkla aktarıyor filmde. Putin'in "Yeni Rusya"sı hakkında pek çok şey öğrenmiş ve ikna olmuş şekilde bitiriyorsunuz izlemeyi.

Boşanma aşamasındaki bir çiftin "peki çocuk kimde kalacak" kavgasıyla başlıyor film. Ama alışık olduğumuzdan farklı olarak *Sevgisiz*'de iki taraf da çocuktan kurtulmaya çalışıyor. Bir gece bu konuda bağıra çağıra tartışmaya başlıyorlar ve Alyosha (çocuk), kaçınılmaz olarak bu rezil kavgayı dinliyor, ailesi tarafından istenmediğini öğreniyor. Film daha bu noktada sizi altüst edecek. İsteseniz de asla unutamayacağınız bir sahne göreceksiniz çünkü burada. Bir çocuğun sessiz çığlığının ne kadar güçlü olabileceğini öğreneceksiniz.

Ve Ayosha ertesi sabah okula gitmek üzere çıktığı evine bir daha dönmüyor. Film, çoktan yollarını ayırmış anne ve babanın kayıp çocuğu bulmak için devlet görevlileriyle, sivil toplum kuruluşlarıyla, sevgilileriyle ve birbirleriyle hem organize oluşunu hem de iç bunaltan çatışmalarını anlatıyor. Ama kesinlikle içine kapalı, anlaşılmaz sanat filmlerinden biri diye düşünmeyin. Sanat filmi olduğu kesin de, diyalogları az ve planları uzun olsa da daima bir şeyler anlatmayı başaran, baştan sona sürükleyiciliğini koruyan bir film *Sevgisiz*. Tabii anlayana! (Eyvah, "anlayana" diyerek her şeyi mahvettim.)

"Anlayana" demek zorundaydım çünkü cidden detaylara gizlenmiş öyle çok hikâyesi var ki filmin, ben izledikten sonra oturup hakkında bir şeyler okuyunca çözebildim içeriğinin ne kadar dolu olduğunu. Yani şahane bir tabloya bakmak gibi bazı açılardan; hangi dönemde, kim için yapıldığını, geri plan hikâyesini birileri anlatmazsa sadece güzel bir kompozisyon olarak kalabilir zihninizde ancak *Sevgisiz* bundan çok daha fazlası olduğuna emin olabilirsiniz. Bir de, eğlencelik bir film olmadığına.



Sevgisiz'in oyuncuları da yönetmeni kadar inandırıcı. Özellikle Alyosha'yı canlandıran 12 yaşındaki Matvey Novikov, aklıma kazınmış durumda ama filmin atmosferini hiç terk etmeyen o yalnızlık ve sevgisizlik duygusu oyuncuların gözlerine, mimiklerine, seslerine işlemiş resmen. Yiyip içiyorlar, sohbet ediyorlar, sevişiyorlar, dans ediyorlar ama yaşadıklarına dair pek bir işaret göremedim ben. Bir yandan diyaloglar sırasında öyle gerçek cümleler çıkıyor ki tarafların ağızlarından, ne kadar kötü bir dünyada yaşadığımızı, insanların ne kadar çirkin olabileceğini hatırlayıp duruyorsunuz. İçinizde bir parça umut vardıysa, onu da Zvyagintsev beye kaptırıyorsunuz.

Size önerim, filmi izlerken asla "kamera az hareket edince sanat filmi mi oluyor yani?" gibi fikirlere kapılmadan izleyin *Sevgisiz*'i, anlamaya çalışın. Hepsini anlayamayacaksınız ama sonrasında film hakkındaki yorumları okurken en azından hangi sahneden bahsedildiğini hatırlamanıza ve nihayet bir şeyleri anlamanıza yardımcı olacaktır. Ben filmin sonunu bile Ekşi Sözlük'teki bir yorumdan öğrendim arkadaşlar, durum o derece ciddi.

EDİTÖRÜN NOTU: Tek sözcüğe neler sığabileceğini görmek için izleyin. ★★★★★

YÖNETMEN: Luca Guadagnino **OYUNCULAR:** Armie Hammer, Timothée Chalamet, Michael Stuhlbarg, Amira Casar **IMDb NOTU:** 8.1



CALL ME BY YOUR NAME

Biliyorum ki bir kısmınız bu filmi çok sevecek, bir kısmınızsa eşcinsel bir aşkı konu aldığı için belki hiç izleme hevesi bile duymayacak. Benim iki tarafa da saygım sonsuz. Lakin size bu filmi özel kılan şeylerden bahsedeceğim yine de. Öncelikle *CMBYN* ile usta yönetmen Bertolicci'nin Çalınmış *Güzellik*'i arasında çok organik bağlar var. İkisi de bir masumiyet çağından yetişkinliğe giden yolda ilk aşkla bezeli dikenleri ve gülleri bol bir öykü anlatıyor ve ikisi de İtalya'nın o insanı rahatlatıp gevşeten yazında geçiyor.

Elio yaşıtlarından bilgili, yetenekli ve biraz da ayrıksı bir oğlan, evlerine tez yazmak için gelen yaşça ondan büyük Amerikalı Oliver'la yollarının kesişmesiyse son derece doğal işlenmiş ve inandırıcı bir aşkın doğmasına yol açıyor. Oscar ödüllü senaryo uzunluğuna rağmen çok sürükleyici ve oyuncular da rollerini resmen yaşamış. İtalya kırsalının muhteşem görselliği ve en ince detayına kadar ortamı yaşatan ses dünyası da filmin atmosferini benzersiz kılıyor. Esen rüzgârın sesi ve tembel sineklerin vızıltısı kulağınızdan eksik olmazken dinlendirici bir tatile gitmiş gibi oluyorsunuz filmi izlerken.

Bir de keşke her baba Elio'nun babası Mr. Perlman gibi olsa. Onun filmin sonlarına doğru olan monoloğu o kadar etkileyici ki şimdiden sinemanın unutulmaz sahneleri arasına girdi bile, izlerken boğazınız düğümlenecek. **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Biraz kafa boşaltmak biraz da eski aşkların tatlı anılarını yad etmek adına bu filmi izleyin. ★★★★★

YÖNETMEN: Joe Wright **OYUNCULAR:** Gary Oldman, Lily James, Kristin Scott Thomas **IMDb NOTU:** 7.4

DARKEST HOUR

Darkest Hour bir savaş filmi değil. Evet, İkinci Dünya Savaşı'nın kırılma anlarından birini konu alıyor ve başrolünde de İngiltere'yi sonunda zafere ulaştıran Winston Churcill'den başkası yok, ama savaş alanını değil, parlamento binasını görüyoruz sürekli. *Dunkirk*'le aynı temayı kullansa da ondan daha geniş bir zaman dilimini, Winston Churchill'in İngiltere'de Başbakan olduğu ilk haftaları ve henüz başlamadan kaybedilmiş gibi görünen bir savaşta teslim olmamak için tek başına yürütmek zorunda kaldığı mücadeleyi anlatıyor.





İlginç bir biçimde, *Dunkirk*'te buram buram kokan "İngilizlikten aldığım keyif" havası yok *Darkest Hour*'da, hem de buna çok daha uygun olmasına rağmen. Teması sebebiyle pek çoklarına sıkıcı gelecekmiş gibi görünse de bütün film Gary Oldman'ın muhteşem performansı üzerine kurulmuş ve tarihi gerçekçiliğe titizlenilmişse de odak noktası sadece Churchill'in nasıl ülkenin tek umudu haline geldiği üzerine. Siyasetin genelde sıkıcı olduğunu düşünürüm ama şahane oyunculuk ve içinde bulunulan durumu her zaman hissettirebilmesiyle yağ gibi akıp gitti film. Propagandasını göze sokmayan, aldığı ödülleri sonuna kadar hak eden, İkinci Dünya Savaşı temasından baygınlık geçirenlere bile iyi gelebilecek bir film Darkest Hour. Son yıllarda kazanılmış en haklı Oscarlardan birini alan Oldman'ın performansı için bile izlenebilir. **TARIK**

EDİTÖRÜN NOTU: Bir role nasıl bürünülür dersi veren Gary Oldman için bile izlenir. ★★★★☆

YÖNETMEN: Zack Snyder **OYUNCULAR:** Henry Cavill, Ben Affleck, Gal Gadot, Ezra Miller, Jason Momoa **IMDb NOTU:** 6,8



JUSTICE LEAGUE

Justice League'in kalitesinden çok "neden böyle olduğu" konuşuldu bu yıl. Film kenarda ezildi kaldı, bana kalırsa biraz haksız yere.

Justice League kötü bir film değil. Bir yerlerinde bir ruh gizli olan ancak tarzı birbirinden sonuna kadar farklı iki yönetmenin farklı taraflara çektiği bir film. Senaryoya yapılan müdahalelerin çok bariz oluşu yüzünden de izleyicinin "gerçekçi algıyı askıya alışını" bozan, kurgusu kopuk bir film. Önceki DC filmleri (*WW* hariç) ile ortak noktası, yine güzel sahneler içeren ama yine bütün olarak iyi işlemeyen bir film olması. Farkıysa yine bu sahnelerin, güzelliklerini tamamen görsel stilden değil, karakterleri işleyişlerinden alması. En basitinden, biz önceki iki filmde doğru dürüst bir Superman izlememişken, burada fazlasıyla keyifli Süpo sahneleri var. Karakterler aman aman bir yol alıyor olmasa bile grup dinamikleri fena değil, film çıkmadan önce felaket olacak gibi duran The Flash bile güzel aslında. Filmin açık ara en kötü tarafı, CG sahnelerin bu devirde aşırı göze batıyor olması. Dikkatli bir izleyiciyseniz, çoğu filmde CGI kısımları fark edebilirsiniz zaten ama burada iş iyiden iyiye izleyiciye oyun sinematiği izletmeye dönmüş. Bunun en büyük örneğiyse baştan aşağı CGI olan baş kötümüz Steppenwolf. Konuşması, mimikleri falan yer yer göz kanatıyor.

Bana kalırsa *JL*'nin yerlerin dibine gömülmesinin sebebi filmin kötü olması değil, bize verdiklerinin çok daha iyilerini Marvel'dan seneler önce almış olmamız. **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Her şeye rağmen izleyince DC filmlerinin geleceğine umutla bakmanızı sağlamıyor da değil. ★★★☆☆

JUMANJI: WELCOME TO THE JUNGLE

YÖNETMEN: Jake Kasdan
OYUNCULAR: Dwayne Johnson, Jack Black, Kevin Hart, Karen Gillan
IMDb NOTU: 7,1



Bu ay da dergi ne Guns N' Roses yaptı arkadaş! Bir de Guns N' Roses albümü çıksaydı tam olacaktı, Slash mlash da geri dönmüşken fena olmazdı hani. Chinese Democracy de fena albüm değildi bence zaten.

Neyse, konumuz başka bir eski şey. Eskiden dünya farklı bir yerdi, insanlar video oyunlarının içinde değil kutu oyunlarının içinde tıkılı kalıyordu. *Jumanji* o zamanlar için çok tuhaf olan bu konsept ve de tabii Robin Williams sayesinde çok ses getirmişti. Çocukken çok etkilenmiş, yıllar sonra izlediğimde "hmm, fena değilmiş ama o kadar da değilmiş" demiştim. Yeni *Jumanji*'nin gelişi o kadar büyük olay değildi yani benim için. Büyük olay yaratacak şekilde de geri dönmedi zaten, eskisinden çok daha az ciddi, eğlencelik, hoş bir film.

Filmin içindeki oyun olan Jumanji zaman içinde kendini geliştirmiş ve bir video oyununa evrilmiş. Klasik Amerikan gençliği 4'lüsü karakterlerimiz oyunun içinde bulurlar kendilerini ve oradan çıkmaya kasarlar. Video oyununun içinde olma mantığını güzel yedirmişler filme, bayağı eğlenceye sahne oluyor. Jack Black ve The Rock zaten şahane seçimler böyle bir film için. Yani şımarık genç kızın kendini oyunda orta yaşlı göbekli bir adam olarak bulduğu bir filmden daha çok geyik beklerdim ama o konuda beklentilerim tamamen değil de işte orta seviyelerde karşılandı. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Über bir film değil ama oyunlarla ilgili insanlarız burada neticede, bizim gibilerin izlerken keyif almaması pek mümkün değil. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Guillermo Del Toro **OYUNCULAR:** Sally Hawkins, Octavia Spencer, Michael Shannon, Doug Jones **IMDB NOTU:** 7,5

THE SHAPE OF WATER

Çoğunluğa göre canavarlar korkulası varlıklarken Del Toro gibi çarkları farklı dönen zihinler ne yapıp edip bu hilkat garibelerini bize sevdirmeyi başarıyor. Bu yılın en iyi film Oscar'ını havada kapan *The Shape of Water* oldukça sade ve romantik konusunu; farklılıklarıyla öne çıkan karakterler, bakılmaya doyulmayan görseller ve masalsı müziklerle süslemiş. Bence iyi de etmiş zira ara sıra bu hayatın sıkıcı gerçekliğini kenara koyan böyle aklı bir karış havada filmlere de ihtiyacımız var. Filmdeki su yaratığının kökeninin 50'lerin kült filmi *Creature From the Black Lagoon*'a çaktığı selamsa tür filmi severlerin epey keyifleneceği cinsten.

Yer yer Oscar almak adına ince ayar çekilmiş gibi dursa da ben Del Toro'nun çok eski takipçilerinden biri olarak bu filmde onun tüm hassasiyetliklerini, tuhaflıklarını ve canavarlara karşı olan o bitimsiz ve saf sevgisini gayet net görüyor ve mutlu oluyorum. Tıpkı dilsiz Elisa'nın aşkı gibi saf olan bu sevgi filmi de sürükleyip götürmüş. Kendisinden ne yazık ki yeni bir *Hellboy* gelmeyecek olsa da şöyle sağlam bir Lovecraft filmi bekliyoruz artık. Hadi amigo yapabilirsin! ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Göz okşayan görsellere sahip ve her biri kendine has karakterlerle dolu bu dünyayı adımlarken fantastik sinema severler kendilerinden çok şey bulacak. ★★★★☆



YÖNETMEN: Rian Johnson **OYUNCULAR:** Daisy Ridley, John Boyega, Adam Driver, Mark Hamill, Carrie Fisher **IMDb NOTU:** 7,4

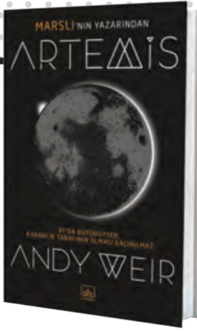


STAR WARS – EP. VIII: THE LAST JEDI

Star Wars tarihindeki en kutuplaştırıcı eserle karşı karşıya olabiliriz (evet, New Jedi Order kitaplarını bile dâhil ediyorum). The Last Jedi'ı kimisi beğeniyor (ki ben bu taraftayım), kimisiyse iliklerine kadar nefret ediyor. Star Wars'un şu anda yapısal olarak hiçbir kurgu evrene benzememesiyle ilgili bir videom vardı, tümünü buraya sıkıştırmam mümkün değil. Ama tek bir mecrada ilerlemeyen, bağlı ve anlam için izleyiciyi hepsine mecbur kılan tek evren kendisi. Bu gerçek, kabul edilse de edilmese de bir gerçek ve Star Wars içeriklerinden keyif almak için de az çok mecburiyet. The Last Jedi'ın en büyük gafleti, buna hazır olmayan seyircilerle karşılaşmış olmasıydı (ve tabii bünyesindeki onlarca mantık hatası da konuya yardımcı olmadı). Nihayetinde, Star Wars 1977'den beri kitap ya da çizgi romanlarda ek bilgileri bulunan bir film serisiydi ve 2018'de bu devam ediyor. Rebels, şema kitapları, atlaslar, hepsi evreni anlamak için şart. Bunu kabul etmemek elbette mümkün ama hem bunu yapmayı reddedip hem de izlediği içerikte kendisine her şeyin sunulmasını isteyen kişi de... neyse.

The Last Jedi alacağı yarayı aldı ama umarım hem Star Wars gelecek filmlerde daha az hata yapar; hem de izleyici, karşısında bir Marvel, DC, Star Trek ya da benzeri evren formülleri olmadığını fark eder. Güç özellikle ikinci konuda bizimle olsun. ■ **SARP**

EDİTÖRÜN NOTU: Kurgu evrenlerin ayrıştırıcı ve cephe aldırıcı değil, insanları birleştirici olduğu günlere dönmek umuduyla. ★★★☆☆



ANDY WEIR

ARTEMİS

Irklar ve cinsiyetlerden sonrası

Dünya'nın dışında ilk koloni büyük devletler tarafından değil de vergisel anlamda imtiyaz sunan bir Afrika ülkesinden çıksa mesela? Kenya'nın önayak olduğu Ay şehri Artemis, işte böyle bir yakın gelecek için taban oluşturuyor. Marslı'nın yazarı Andy Weir'in benzer dilini Emre Aygün'ün yine yerinde çevirisiyle okuma şansına erişiyoruz. Türkçe adı Yasemin, ama kısaca Jazz olarak bilinen baş karakterimiz ve onun macerasını işleyen Artemis'in, Marslı'da olduğu gibi teknik açıklamaları bol, küfürü bol (ki çevirmenin bundaki uygulamasını çok başarılı görüyorum), eğlencesi de bol. Hakkında 25 dakika konuştum bir videoda ama buraya tek cümleyle sıkışacak: Popüler bir feminizm eseri olarak, bence 2017'nin sonuna damga vurmuş da bir kitap Artemis. Cıvık cıvık değil, cinsiyetten bağımsız bir baş karakter ve onun çevresiyle ilişkisi büyük ölçüde kotarılmış. Böyle bilimkurguya her zaman kapımız açık. ■ **SARP**

EDİTÖRÜN NOTU: Teknik açıklaması yerinde, karakterleri tutarlı, alıp götüren, gerektiği yerde dengeli karmaşıklaşan güzel bir bilimkurgu. ★★★★☆



YÜZYILIN EN İYİ BİLİMKURGU ÖYKÜLERİ

Bilimkurgu sevmeyene bilimkurgu sevdirir

İsmi epeyce iddialı olsa da bu 700 sayfalık seçki öyle büyükçe ve janjanlı bir heyet tarafından seçilmiş değil. Hayır, neyse ki öyle değil. Aksine Ender serisinden tanıdığımız Orson Scott Card'ın tamamen yıllar içerisinde gelişen kişisel beğenisiyle oluşturduğu bir seçki bu. Yazar kitabı 3 ana bölüme ayırmış; Altın Çağ, Yeni Dalga ve Medya Jenerasyonu şeklinde. Altın Çağ Asimov, Clark ve Bradbury gibi ustaların öykülerini barındırırken onları Le Guin, R. R. Martin gibi isimler takip etmiş. Bazı öyküler filme de uyarlandığı için size tanıdık gelecekler, bazılarıysa "yok artık, bu öykü şu filme veya oyuna ne kadar benziyor" dedirterek ufak aydınlanmalar yaşatacak (özellikle Bana Joe Deyin ve Avatar arasındaki benzerlik sizi çok şaşırtacak).

Seçkinin bence en kıymetli tarafı daha önceden dilimize çevrilmemiş pek çok yazarın öykülerini barındırması (ki her öyküden önce yazarları ve önemli işlerini tanıtan kısımlar mevcut) ve onları anında merak ettirmesi. Örneğin ben James Blish ve R. A. Lafferty'nin öykülerini çok beğenip haklarında daha fazla araştırma yapma gereği duydum, eminim sizin de harika keşifleriniz olacaktır bu seçkiden.

Tabii eksiklikler de yok değil. Bir Douglas Adams, bir Phillip K. Dick öyküsü maalesef göremiyoruz ama yazarın da girişte üzülerek belirttiği üzere herkesi almaya çalışsa kitabın binlerce sayfa olması gerekirdi o yüzden daha gizli kalmış cevherlere ve kendi kişisel zevklerine ağırlık verdiği söylenebilir. Bu arada kitabın çevirisi Boğaziçi Üniversitesi Çeviribilim dalı eğitmeni Arzu Akbatur ve onun son sınıf öğrencileri tarafından üstlenilmiş ki bu işten alınlarının akıyla çıktıklarını da söyleyebilirim. Yani kitap geçmişin yazın mirasının geleceğin çevirmenlerine emanet edilmiş olmasıyla da ilgiyi kesinlikle hak ediyor. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu kadar fazla sayıda saklı hazinenin bir arada olduğu başka bir cilt daha bulmak zordur. Her bilimkurgu severin arşivinde isteyeceği seçkilerden birisi. ★★★★★



URSULA K. LE GUIN

TANRI KUŞLARIYLA BULUŞMAK

Şairliğini de iyi bilirdik kraliçem

Le Guin'i bugüne dek öyküleri, romanları, makaleleri ve denemeleriyle tanımıştık. Gündeme bomba gibi düşen röportajları da cabası. Ancak onun okurları olarak şairliğinden, ülke sınırlı içerisinde, çok geç haberdar olduk. Neyse ki Tanrı Kuşlarıyla Buluşmak çıktı da bu eksiğimizi kapattık. Kraliçenin 52 yılı kapsayan bu şiir derlemesinde temalar da bir o kadar çeşitli. Sistem eleştirisinden yitip giden İngiltere Krallığı'na, aile bağlarından kedileriyle olan ilişkisine, doğanın harikalarından savaşlar ve soykırıma kadar derinlemesine bir bollukla okurlarını selamlıyor. Bazen ahenkli, bazen didaktik; çoğu zamansa kendine has tınısıyla okuduğumuz şiirlere bakarak, Le Guin'in tüm o sıfatlarının yanına rahatlıkla şairliği de ekleyebileceğimizi gördük. Muazzamdı. ■ **HAZAL**

VOLKER WEIDERMANN

KARANLIKTAN ÖNCEKİ YAZ

Yaprak gibi savrulan yaşanmışlıklar

Yüzyıllardır gerçekleşmiş acı ve akıl dışı olaylara rağmen, insanoğlunun algılamakta güçlük çektiği, somut bir gerçek var: Düşünce, fikir ve duyguların; silah, sayısal çoğunluk, teknolojik üstünlük gibi gelip geçici, yapay koşullar karşısında zayıflamadığı gibi, kalıcı hale gelip, kuşaktan kuşağa devam edeceği gerçeği. Alman edebiyatçı ve gazeteci V. Weidermann'ın da bu durumu bir kez daha vurguluyor, gerçek yaşamlardan alıntılanmış mektuplar ve anılar aracılığıyla. 1936 yazı, bir Belçika şehrinde buluşan yazar S. Zweig ve J. Roth'un yaşam, aşk, aile, edebiyat gibi genel konulardaki deneyim ve görüşlerini okurken gülümsediğim kadar hüzünlendim de 140 sayfa boyunca. Satranç gibi insan psikolojisine isabetle yaklaşmayı başarmış bir başyapıtı yazan Zweig'ın, kitaplarının yasaklanması, zorunlu işsizlik gibi baskılar karşısında nasıl bir hal ve tutum içinde olduğunu da anlamış oldum. Bir parkta veya pencere kenarında oturup, özgürce uçuşan kuşları izleyerek okumanızı öneririm. ■ **NOYAN**





NETFLIX

HAZAL ÇAMUR

YÖNETMEN: Alex Garland **OYUNCULAR:** Natalie Portman, Oscar Isaac, Jennifer Jason Leigh, Benedict Wong
IMDb NOTU: 7.2

ANNIHILATION

Değişmeyen tek şey bilinmeyenin kendisidir

Yıllarca bilinmeyenli denklemlerde o malum x'i aradık. Her defasında cevap farklıydı. Oysa soru hep aynıydı: x neydi? O bulunmak istiyor muydu acaba? Yanıt bunca kez değişirken asıl benliği bilinmezlik olabilir miydi? Kendi katı bilinmezliğiyle bizim gerçekliğimizi durmadan değiştiriyor olabilir miydi?

Bunlar kitap serisi olan Southern Reach Üçlemesi'nin temelleri. Filmiyse "durmadan değişme" olgusunu korusa da, her şeyi bambaşka bir açıdan ele alıyor.

Alex Garland'ın uyarladığı ve ilk kitapla aynı adı (Annihilation / Yok Oluş) taşıyan filmde, kitapları okumuş biri olarak kimi zaman büyük hayal kırıklıklarım oldu, kimi zamansa Garland'ın yedirdiği felsefeyi takdir ettim. Ayrıca şunu söyleyebilirim ki film üç kitaba da temas ediyordu.

Filmde gizemli bir uzaylı virüs tarafından ele geçirilen ve adı X Bölgesi olarak anılan alanda yapılan tüm araştırmalar çıkmaza giriyor. Lena adlı biyolog, kocasının da içinde bulunduğu son keşif ekibinin de geri dönmeyenler kervanına katılması üzerine 1 senedir onu ölü biliyor. Ancak eşi bir gün ansızın, hafıza kaybından da garip bir hâlde geri dönünce, X Bölgesi'ne doğru yola çıkma çanları Lena için çalıyor. Elbette kendi dışında 4 kişi de ona eşlik ediyor.

Genel itibariyle yazar Jeff Vandermeer'in seri boyunca sürdürdüğü felsefe, güçlü karakter portreleri üzerinden kuruluyordu. Garland'sa güçlüleri ehlileştirip değişimi bir karı kocaya indirgemeyi seçti. Serinin felsefesini mikro düzeyde işledi. Ayrıca beni görsellik açısından üzdü. Bazı sahneler güzel bir gerilim yaratırken geri kalanlar bir B filmine ait olacak türdendi. Durumu kotaransa ona olan saygımızı haklı çıkaran kendi yorumlayış kabiliyetiydi.

Natalie Portman'ın oyunculuğu her zamanki gibi ışıldarken aynı şeyi diğer oyuncular için söylemek güç. Filmdeki karakterlerin adlarını J. G. Ballard'ın The Crystal World eserinden almasıysa oldukça dikkat çekici. Garland bunu güzel düşünmüş. Öte yandan o kitaba konu olan ve doğanın kristal kabuklara bürünmesi kurgusunu filmin bazı sahnelerinde de açıkça gördük.

Vandermeer'in kendi kocasına bile yabancı, amacı bilmek olan, insan denen canlıya zerre değer vermeyen ve adeta bir mahkeme duvarı olan karakteri Biyolog (filmdeki Lena), filmde kocasına düşkün bir âşık olarak portre edilmiş. X Bölgesi'nin bilinmezliği bir raddeye kadar korunurken yazarın bilinmezliği bütün hâlde korumasını Garland tercih etmemiş. O daha çok bu muhteşem olduğu kadar dehşet verici değişimi ikili ilişkiler üzerinden ele alarak insan doğasına temas etmiş.

Bu yorum beklediğimi verdi mi? Hayır. Ancak Garland'ın yorumlayışına saygı duymamak da mümkün değil. Hele ki eserin içini boşaltıp basit bir bilimkurgu - korku yapabilecekken onun temellerinde yatan fikri yorumlamayı seçmişken.

EN BÜYÜK GÜNAHI

Filmin eleştirdiğim tüm noktalarını bir şekilde kenara itebilirim, fakat bir şey var ki bunu kabul edemiyorum. Kitap boyunca X Bölgesi'ne giren karakterleri biz Biyolog, Jeolog, Psikolog vs. diye biliriz. Hatta isimlerinden önce karakterlerini temsil eden ve kurguya katkısı da olacak kritik lakaplarını öğreniriz. Oysa filmin ta en başından kendilerine isimler takılmıştı. Evet, bunlar Ballard göndermeleriydi, boş şeyler değil. Fakat Deliliğin Dağları'ndaya olan Vandermeer göndermesi ve filmin en büyük gizemlerinden olan isimler böylece izleyiciye hiç tattırılmadı.

EDİTÖRÜN NOTU: Kitabın filmi karşılaşmasında yine kitap önde görünüyor. Neyse ki bu defa özü iyi anlaşılmıştı. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Martin Zandvliet ○ **OYUNCULAR:** Jared Leto, Tadanobu Asano, Kippei Shina, Shioli Kutsuna ○ **IMDb NOTU:** 6.3 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



THE OUTSIDER

Bir suç filmi olarak *The Outsider* aradığınız her niteliğe sahip. Karizmatik ve şık giyimli mafya üyeleri, iki aile arasında şiddeti bol bir mücadele ve sert infaz sahneleri. Hepsi var. Ama filmde olmayan şey sürükleyici bir tempo ve ana karakterin zihnine pek giremememiz. Acaba diyorum filmin ismindeki Outsider (yabancı) aynı şekilde biz seyirciler içinde mi geçerli ki olanlara hep dışarıdan bakıyor ve karakterle özdeşleşemiyoruz? Yoksa Jared Leto gayet iyi oynamış, zaten iyi de bir oyuncu. Joker'i falan boş verin, onu *Requiem for a Dream*'de filan izleyin. Veya burada. Bu dediğimin dışında 50'lerin Japonya'sı atmosferi gayet çekici ve yan kadro da iyi iş çıkarmış. Yakuza'ya dâhil olup zamanla onların yolunu benimseyen Amerikalı fikri biraz Son Samuray tarzı filmleri anımsatsa da *The Outsider* fiyakalı rejisi ve görüntü yönetmenliğiyle kendine has bir tat yakalamayı başarmış bence. Mükemmel olmayan, buna gerek de duymayan bir yapım kendisi ve bu yüzden de pek özel. Film hakkındaki saçma whitewashing tartışmalarına ise gülüp geçiniz. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Karanlık atmosferi ve kaliteli oyunculuklarıyla değerlenen, temposu biraz düşük de olsa ilginçliğini kaybetmeyen bir seyirlik. Suç filmi severler şans versin. ★★★☆☆

○ **YARATICI:** Fumihiko Sori ○ **OYUNCULAR:** Yamada Ryosuke, Honda Tsubasa, Fujioka Dean, Matsuyuki Yasuko, Hongo Kanata ○ **IMDb NOTU:** 5,8



FULLMETAL ALCHEMIST

Bir filmin başına o filmden nefret etmek için oturmuşsanız ama nefret edememişseniz doğru yapılmış bir şeyler var demektir. Ama tabii bu, doğru yapılmış şeylerin yanlış yapılmış şeylerden fazla olduğu anlamına da gelmez. Unutulanlar unutanları da asla unutmaz ayrıca.

Japon sinemasıyla çok içli dışlı olduğumu söyleyemem, izlediğim bayağı başarılı filmleri de var ancak izlediğim live-action'larının %90'ında da en iyi ihtimalle orijinal materyalin güzelliğini hissedebiliyorsunuz, yoksa bir film olarak leş oluyorlar. "Ya siz koskoca Kurosawa'ların falan hemşerisisiniz, bu kadar rezil ışıklandırma, makyaj, sahne kurgusu vs. seviyelerine nasıl gelebildiniz?" diye sorasım geliyor.

FMA, büyük çoğunluğu çok kötüyle az kötü arasında gidip gelen live-action uyarlamalarının az kötü tarafında. Filmin sıkıntıları saymakla bitmez, yönetmenlik kötü, görsel efektler kötü, bazı sahneler gereksiz uzun, bazıları gereksiz kısa, ışık-makyaj falan tırt, gerçeğe yakın mı anime kafası abartı mı olacağına karar verememiş bir film. Öte yandan orijinal materyale olabildiğince sadık kalmış ve koca FMA'nın yaklaşık yarısını filme sığdırma işini fena başarmamış yazarlar. Scar vs. gibi önemli karakterler çıkarılmak durumunda kalınmış tabii ama olacak o kadar. Bazı hayati sahneleri çok iyi yapmışlar yalnız, hakkını vereyim. Bir de sadece hikâye olarak değil, karakterler olarak da orijinaline sadık olmuş. "Neden adı Edward, Alphonse falan olan karakterleri Japon oynuyor?" demedim şahsen, o dünyada çekik gözlülerin adları batılıymış demek diye kendimi kandırdım, yoluma devam etim.

FMA'nın ruhunu fena yansıtmamış yani bu live-action uyarlaması kısacası. Çok da şey beklemeyin ama. İlla bir şey beklemek istiyorsanız bu bir devam filmi olabilir, daha hikâyenin gideceği çok yol var. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: "FMA dedikleri neymiş, bu filmi izlesem anlarım, yeter" diyenleri chimera'lar kovalasın. FMA'yı özleyenler ve gerçek insanlısını izlemek isteyenler için fena değil ama. ★★★☆☆

2. SEZON



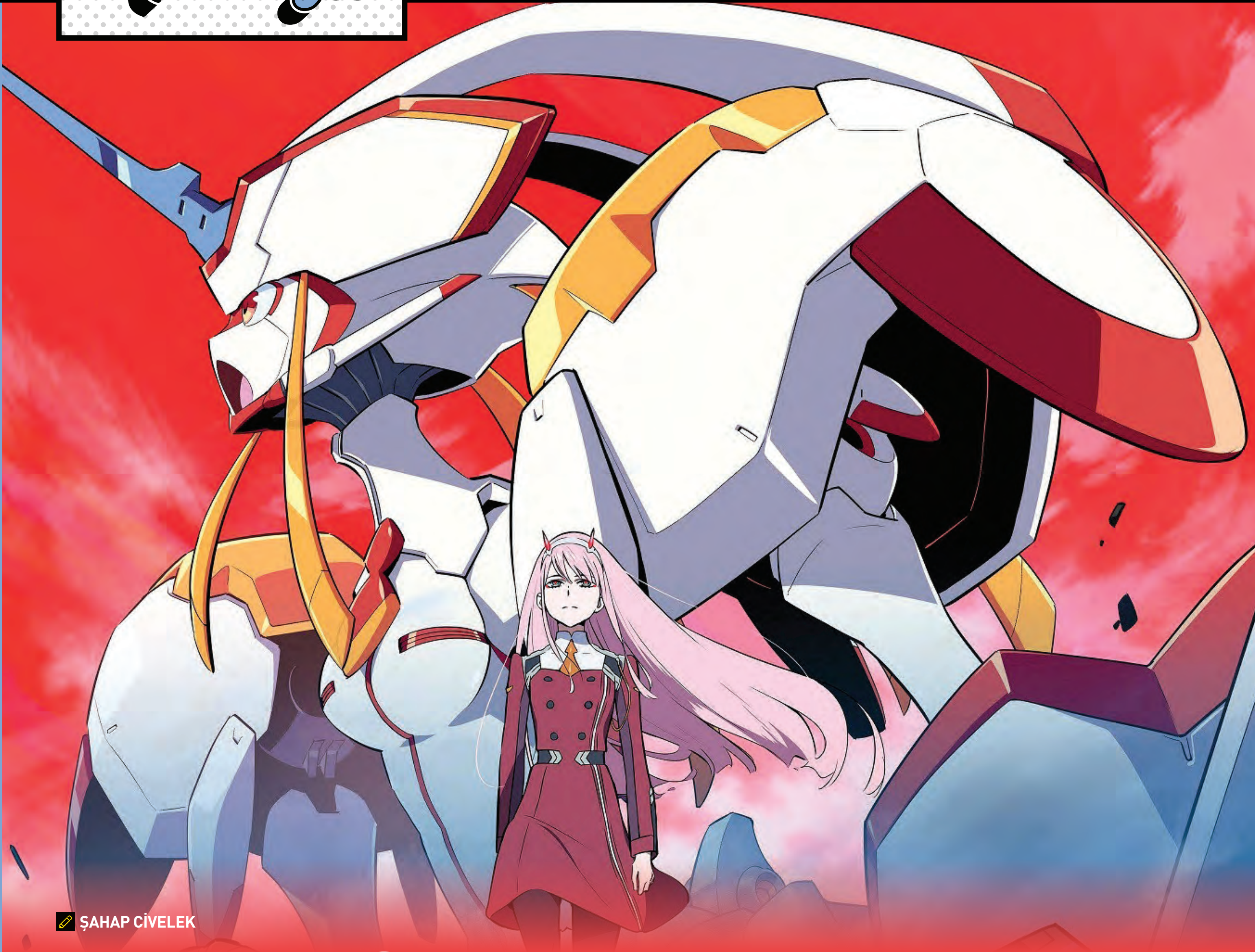
○ **YÖNETMEN:** Melissa Rosenberg ○ **OYUNCULAR:** Kristen Ritter, Eka Darville, Carrie Ann Moss, Rachel Taylor ○ **IMDb NOTU:** 8.1 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

Jessica Jones

Arkadaşlar kusurumuza bakmayın ama mecra olarak üzerimize çökmüş bir "ana akım çizgi roman dizilerinden bayma" havası var. Hele de *Iron Fist* ve *The Defenders* ile son kalemiz Netflix'in çöktüğünü düşününce, ben kendi adıma bu tarz şeyleri sadece dergiye yazmak için izler oldum. *Jessica Jones*'un yeni sezonundan da pek umutlu değildim, bu aralar genel anlamda bir şeyler izleyesim de gelmediğinden "kesin kendimi zorlayarak bitirebileceğim bir şey olacak" düşünceleri almıştı beni. Bunun bir sebebi de Jessica Jones'un çizgi romanlarda solo materyalinin az olmasıydı. İlk sezon Killgrave mevzuları ile Alias'ın etinden sütünden bolca faydalanmıştı zaten.

Gelin görün ki yeni sezon hiç de fena çıkmadı. Tüm Netflix dizilerinin ortak derdi olan "on üç bölümün fazla gelmesi" mefhumu burada da mevcut lakin odağı Jessica'dan bir tık kaydırıp diğer karakterlere de izlemesi keyifli senaryo iplikleri sunmuşlar ve bu iplikleri birbirlerine gayet güzel dolaştırmayı başarmışlar. Herkesin kendi derdi var, onun peşinden koşuyor ve bu yüzden bölüm sayısı çok göze batmıyor. Yalnız Trish'in neyin kafasında olduğu belli değil. Zaten sezonun en büyük eksisi bir karakter ve o da Trish. Sayesinde sonlara doğru mevzular yine ilk sezonda olduğu gibi sapıtıyor ve *Yaprak Dökümü* izlemiş gibi dövünmeye başlıyorsunuz. Dizide izlemesi en keyifli olansa yine Jessica. Asi kızımıza yazdıkları orijin hikâyesi, öfke kontrol sorunları, iletişim güçlükleri kendi başına gayet güzel ve ince detaylarla da renklendirilmiş. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: İlk sezona kıyasla eksik David Tennant benzeri izlemesi keyifli bir canimizin olmayışı. ★★★☆☆



ŞAHAP CİVELEK

DARLING IN THE FRANXX

Çok daha iyi yerlere gelecek... İşte buraya yazıyorum!

Mukaaashi mukashi (yani uzun zaman önce) yitip gitmek üzereyken insanlık kendini Klaxosaurs denen yaşam formlarının gazabından korumak adına kocaman, yürüyen bir kalenin içine atıyor. Peki korunmak için bu yetiyor mu? Tabii ki hayır. Bir de üstüne FRANXX dedikleri güzel mi güzel (kadınsı ya ondan) robotları yapıyorlar. Ana karakterlerimiz de bu robotları kullanma şerefine nail oluyorlar. Daha çocuk yaşta kendilerini yetişkinleri korumaya ve bir gün onlar gibi olmaya adamış çocuk pilotlar, izledikçe görüyoruz ki yetişkin dünyasından aslında ne kadar da uzaklar.

Seriye daha başlar başlamaz bir ısınma geliyor. "Yahu nasıl tanıdık, nasıl tanıdık…" nidaları eşliğinde tasarımlara bir bakınıyoruz. Tabii önceden araştırıp izleyenler bunları demiyor çünkü tasarımların izlerini taşıdığı *Gurren Lagann, Star Driver* gibi animelerde çalışanların bu animeye de değdiğini öğreniyorlar.

Bizi zaten buralardan yakalayan FRANXX, bir de karşımıza Zero Two'yu çıkarıyor. Sen nasıl tatlı, nasıl şeker bir varlıksın öyle. Duruşu ve hareketleriyle sezonun waifusu olmaya aday hanım kızımız (ki benim gözümde kesinlikle öyle) diğer baş karakterimiz Hiro'yla anında bir sinerji yakalıyor.

Biraz ilerleyen bölümlerde yan karakterlere de oldukça eğilen seri bir yerden sonra bana göre yukarı giden ivmesini bu yan hikâyelerle/karakterlerle fazla şişirmeye başlıyor ama konu derin, anlatacak ve dünyaya dair verilecek çok detay var. O yüzden iyice sindirmeye çalışıyorsunuz sahneleri ve konuşmaları.

Neden mi sindiriyoruz? Çünkü detaylarda oldukça güzel düşünülmüş noktalar var. Örneğin bütün robot isimlerinin çiçeklerden alıntılanmış, erkek ve kız demek yerine çiçeklerdeki organların pilotlara adanmış olması değişik bir his katıyor. Hatta, tam da bu noktada serinin dünyasına biraz inmeye çalışırsanız, bu tabirlerin çocukların üstünde yarattığı duygusal duruma güzel bir bakış attığını görebilirsiniz. Yazıya tekrar bakınca "uslu bir çocuk olursanız, Şirinleri görebilirsiniz" gibi olduğunun farkındayım ama detaylara pozitif eğilip serinin size sunduğu şeyleri yakalamanızı öneririm.

Detaylar, tanıdık yüzler ve popülerlik sınırını yavaş yavaş zorlayan seri, belki de çok fazla bilinmezi içinde barındırdığı için net bir patlama gösteremedi. Evet adını biliyoruz ama ben her izlediğimde "ya sen neden kırıp geçirmiyorsun hâlâ sektörü be arkadaş" diyorum. Bunu da içinde bulundurduğu fazla detay anlatımı ve arkada açıklanmayı bekleyen büyük hikâyeye bağlıyorum. Yoksa aksiyon dozunda. Bir mecha'dan beklenenin biraz altında kalabilir ama bu seriyi o gözle izlememek lazım.

Ben *FRANXX* izlerken *Gurren Lagann, Eureka Seven, Star Driver, Evangelion* gibi serilerden de bazı tatları alıyorum. Bu bile izlemek için yeterince güzel bir sebep bence. İster hepsini izlemiş olun ister hiç bakmamış olun ne izlesem dediğiniz anda karşınıza çıkabilecek harika bir alternatif. Hatta bana sorarsanız başlı başına bile zaten sezonun en iyisi olmaya aday, işte buraya yazıyorum! :)

BÜTÜN CEVAPLARIN PEŞİNDEN KOŞMAMALISIN, İNAN BANA. BULACAĞIN ŞEYDEN HOŞLANMAYABİLİRSİN.

YENİ ANİMELER

Öküz gibi yeni anime duyurusu var bu ay... Birçoğu da güzel duruyor hani: Babylon, Revisions, Sarazanmai, Ahiru no Sora, The Thousand Musketeers, Planet With, Sorcerous Stabber Orphen, Ms. Vampire Who Lives in My Neighborhood, Solitary Life, Lord of Vermilion, Frame Arms Girl (2. sezon), Kaiju Girls Black, That Time I Got Reincarnated as a Slime (ismine bayıldım), The Master of Ragnarok & Blesser of Einherjar, Holmes at Kyoto Teramachi Sanjo, Seishun Buta Yaro, Strike the Blood (3. Ova sezonu), Boogiepop and Others, Music Girls, Boarding School Juliet, Cardfight Vanguard (2 tane hatta), Ace Attorney (2. sezon), So Many Colors in the Future, Blackfox, Muhyo & Roji, W'z, Million Arthur, Rikkun in the Middle, Happy Sugar Life, Dororo.

ReLife'ın 4 bölümlük finali Ova olarak yayınlandı. Crunchyroll'da var.

Kadokawa yeni bir multimedya idol projesi başlatıyor, adı **Re:Lights**. Oyunları, albümleri, mangaları yanı sıra animesi de yapılacakmış.

Square-Enix 2013'te **Hi Score Girl** animesini duyurmuş ama telif meseleleri nedeniyle SNK'yla papaz olmuştu. Geç de olsa sorunlar çözülmüş olacak ki anime uyarlaması tekrar duyuruldu.

Angel Beats, Shirobako gibi sağlam animeler yapmış olan P.A. Works, uyarlama olmayan ve yapımcı ekibe bakılırsa bayağı umut vaat eden bir seriyle çıkacak karşımıza: **Sirius the Jaeger**. Temmuz'da.

Bir diğer uzman ekip de (Cowboy Bebop'ın yönetmeni falan) **Carol & Tuesday** isminde güzel olacağını hissettiğim bir orijinal anime duyurdu. Çok var ama gelmesine daha.

Legend of Galactic Heroes'un yeniden yapımı 4 Nisan'da başlıyormuş. Çok merak ediyorum eskisinin yarısı kadar güzel olabilecek mi diye. **Captain Tsubasa**'nın yeniden yapımı da 2 Nisan'da başlıyor. "Dünya yuvarlak mı?" tartışmaları son bulacak. **Full Metal Panic: Invisible War** da 13 Nisan dedi. Nasıl bir anime sezonuna giriyoruz biz yahu?

Tatami Galaxy'nin yazarının (inanılmaz bir animedir) bir başka romanı **Penguin Highway** de anime filmi oluyor.

Kabaneri'nin 6 ay sonrasında geçecek olan devam filmi Unato Decisive Battle duyuruldu. Kötü animeydi, unutmak istiyorum unatomuyorum.

3 tane **Psycho Pass SS** anime filmi geliyor. Üçü de farklı karakterlere odaklanacak.

Ghost in the Shell'in ünlü yönetmeni Mamoru Oshii'nin içinde bulunduğu yeni anime film projesi, roman serisi **Chimera**'nın uyarlaması olacakmış. Oshii'nin yönetmen olup olmayacağı belirtilmedi.

Ushio & Tora'nın mangakası Kazuhiro Fujita'nın bir diğer uzun yıllar yayınlanmış ve beğeni toplamış mangası **Karakuri Circus** da animeye uyarlanıyor.

Eskilerden geri dönen bir isim daha var: **City Hunter**. Film olacak ve 2019'da gelecek.

Made in Abyss'in ikinci sezonundan önce 2 tane derleme film çıkacakmış.

Saekano: How to Raise a Boring Girlfriend'in duyurulan filminin özet olmayacağı, yeni bir hikâye anlatacağı açıklandı.

One Punch Man kadar olmasın bayağı beğenilen **Mob Psycho 100**'ün (aynı mangakadan) ikinci sezonu duyuruldu.

Ve ayın büyük haberi: Çok sevilen tarihi manga **Vinland Saga** animeleşiyor, hem de Attack on Titan'ın stüdyosu Wit tarafından! Tarihi falan belli değil ama önümüzdeki yıllarda ismini bolca duymaya şimdiden alışın.



KISA KISA

Anime stream hizmeti **Hidive**, 9 Nisan'da betayı bırakıp resmi çıkışını yapıyor.

Geçen yıl Japonya'da fiziksel manga **cilt satışları** %14 düşerken dijital manga cilt satışları %17 yükselmiş. Böylece dijital satışlar ilk kez fiziksel satışları geçmiş oldu.

Digital Manga isimli şirket, aralarında Orange Road'un da olduğu 4 mangayla ilgili Kickstarter kampanyaları başlatıp başarılı olmuştu ama ciltlerin zamanında dağıtımında sorunlar oldu. Şirketin başkanı "bu konuda tecrübesiz olduğumuz için birçok beklemediğimiz sorunla karşılaştık ama ciltlerin geç de olsa elinize ulaşacağına emin olabilirsiniz" dedi.

Naruto'nun mangakası **Masashi Kishimoto**'nun yeni işi bir manga serisi olacakmış.

Geçen yılın çok beğenilen anime filmlerinden **In This Corner of the World**'ün live-action dizisi de yapılacakmış.

John Boyega (Star Wars'sun Finn'i) bir gün live-action **Attack on Titan** filminde titan olmak istediğini belirtti.

"Uzayda ses yoksa o mecha'ların savaşlarını nasıl duyuyoruz?" sorusu ne derece önemli tartışılır ama bir **Gundam** mangasında açıklanmış. Kokpitlerde görüntüleri tarayıp uygun sesleri pilot için veren bir sistem varmış meğerse. Olur, yedim.

2020 Tokyo Olimpik ve Paralimpik Oyunları'nın maskotlarının oylaması sona erdi ve birinciler 100 binden fazla oy topladı.

En sevilen maid'ler oylandı. Aslında hepsi maid değil de neyse. Tahmin edebileceğiniz üzere canımız ciğerimiz, Re:Zero'dan **Rem** birinci geldi (ah o 18. bölüm...). Haruhi'den Mikuru ve Hayate'den Maria onu takip etti.

BUĞRA ÖZKAN

AMD'NİN BAŞINDAKİ BELALAR

Haklı suçlamalar mı, ticaretin karanlık yüzü mü?

Ryzen 2'nin çıkmasına çok az kalmışken, birilerinin AMD'nin işlerine çomak sokmaya çalışmadığı bir dünya hayal etmek zor olurdu. İlginç bir dünyada yaşıyoruz.

Spectre ve Meltdown'ın olaylarının ardından, yaklaşık iki-üç hafta önce çıkan yeni bir güvenlik açığı dedikodusu bu kez modern işlemcileri genelleyip "başınız belada" demek yerine, sadece AMD'nin Ryzen ve Epyc serisi işlemcilerini hedef aldı. Hatta, benzer güvenlik yapısına sahip olan Vega ekran kartlarının da etkilenebileceği belirtildi. CTS Labs isimli bir güvenlik şirketi tarafından çıkarılan raporda, AMD Ryzen ve Epyc işlemcilerinin, belirli şartlar altında tamamen güvensiz olduğu, kullanılmaması gerektiği söylenirken, Viceroy Research'ün bu raporu temel alarak yayınladığı incelemede AMD'nin "24 saat içinde" bunu çözmesi ve çözülene kadar satışlarını acilen durdurması gerektiği, eğer durdurulmazsa tüm kurumsal ve bireysel bilgisayarların yaygın bir tehlikeye girebileceği belirtildi. Size de çok ciddi gelmedi mi? Bana da gelmişti.

CTS Labs, çıkardığı raporda Ryzen ve Epyc işlemcilerinin olası açıklarını 4 gruba ayırdı. Masterkey, Ryzenfall, Fallout ve Chimera. Raporda her grubun hangi koşullar altında "açık" kabul edildiği ve ne sonuçlar doğurduğu belirtiliyor.

Masterkey, Ryzen ve Epyc'lerde, işlemci üzerine kalıcı ve tespit edilemeyen bir yazılım yüklenebilmesi üzerine yoğunlaşıyor ve saldırganın işletim sistemi üzerinden BIOS'u yeniden yazabilmesi gerekiyor. Ryzenfall sadece Ryzen işlemcileri etkiliyor ve bellek kontrolünü ele geçirme üzerine yoğunlaşıyor. Fallout, Ryzenfall'un Epyc işlemciler için vuku bulan versiyonu. Chimera sadece Ryzen ve Ryzen Pro işlemcileri etkiliyor ve yongaseti üzerine zararlı yazılım yüklenebilmesine olanak tanıyor.

Korkutucu görünüyor, değil mi? Ancak değil. Çünkü Ryzenfall, Fallout ve Chimera, saldırganın dijital olarak imzalanmış bir sürücü kullanmasını, genişletilmiş yerel yönetici haklarına sahip olmasını şart koşuyor. Sorun şu ki, bu haklara ve sürücülere sahipseniz, saldırgan olarak aynı zararlı işlemleri Intel işlemcilerde de yapabilirsiniz.

Öte yandan CTS Labs, "güvenlik" gerekçesiyle belirttikleri açıkları nasıl zararlı amaçlarla kullandıklarını örneklemiyor. Hangi işlem basamaklarından geçtiklerini, hangi kodu kullandıklarını ve en temele indiğimizde, nasıl genişletilmiş yerel yönetici haklarını elde ettiklerini açıklamıyorlar. Halbuki Meltdown ve Spectre için örnek kodlar açıklanmış ve işlem basamakları belirtilmişti.

Durum buradan daha ilginç hale geliyor. CTS Labs'ın raporu agresif ve suçlayıcı tonda yazılmış ve hatta kendince çok ciddi uyarılar yapmış olabilir lakin bir rapor ciddiye alınacaksa, raporu çıkartanların, yaptıkları işlerde uzman olduğundan emin olmanız gerek. O yüzden sormamız gereken soru şu: CTS Labs kimdir, nedir?

Hisse alımları yapan büyük bir şirketin başındaki Yaron Luk-Zilberman tarafından 2017 başında kurulmuş şirketin "Yasal Uyarı"sı kafaları biraz kaşındırıyor: "Konuyla alakalı bazı şirketlerle finansal ilişkilerimiz olabilir". Kıllandırmayın adamı. Kaldı ki burada bitmiyor iş. CTS Labs'in logosu dahi gelişigüzel hazırlanmış ve Youtube kanalında paylaştığı video, gerçek ofis ortamında bile çekilmiş değil.

Öte yandan işin bir de Viceroy Research ayağı var. Viceroy Research, yayınladığı makalede, CTS Labs'in yayınladığı rapora dayanarak ciddi ciddi AMD'ye "5 para etmez" diyordu. AMD'nin hisse değerlerinin "0 dolar" olması gerektiğini, AMD'nin sonuçlarla başa çıkmak için iflasını vermesi gerektiğini söylüyordu. Kullanılan dil, agresiflik ve Viceroy Research'ün 2014 yılından bu yana gelen, hisse piyasalarındaki manipülasyon çalışmaları düşünüldüğünde, insanın pek bu raporu ciddiye alası gelmiyor. Peki Viceroy Research ve CTS Labs ne yapıyor olabilir? Diyelim ki Viceroy Research ve CTS Labs'in elinde AMD hisseleri var. Bu tür raporlarla bir korku ortamı yaratıp, hisse değerini düşürebilirlerse, ellerindeki hisseleri açığa satmış ve hisse düştüğünde ucuzdan almış olacağından kâra geçebilirler. Mantıklı mı? Evet. Gerçekten olan bu mu? Emin olamayız. Tek bildiğimiz, Viceroy Research'ün kısmen kirli geçmişi ve CTS Labs'in "yeni"liği.

BİR "YALANDAN ŞİRKET KURUP OLAY ÇIKARIP HİSSE DÜŞÜRÜP O HİSSELERİ ALALIM" DURUMU MU?



HTC VIVE PRO

Okuma-yazma öğreniyoruz

Artırılmış ve karma gerçeklik kavramlarının yanında sanal gerçeklik (VR) gözlüklerinin modası biraz geçiyor gibi olsa da HTC, Vive'ın Pro modelini CES 2018'de tanıtmaktan kendisini alamadı. Tabii HTC'nin konuya sadece VR tarafından bakmadığı da bir gerçek ama, önce "Pro" kısmını çözelim derim ben.

İsme eklenen "Pro" kelimesi profesyonel bir model anlamına gelmiyor aslında. Vive Pro, hâlâ (varlıklı bir) tüketici ürünü. Ama hem teknik özelliklerinde gelişme var, hem de becerilerinde. Eh, aldığımız haberlere göre daha kaliteli gözüküyor ve hissettiriyormuş da.

İlk değişen şey ekran çözünürlüğü. Vive Pro artık göz başına 1440x1600 çözünürlükte içerik sunuyor ve sayılar bir tarafa, genel yorumlar artık içeriklerde yazıların okunabildiğini söylüyor. Yani VR'da menü metni ya da bir kitabın arka yazısını okumak artık mümkün. Bu da daha net ve yüksek çözünürlüklü ekranlarla gerçekleşiyor.

Bunun dışında kafa bandı PS VR'a benzer bir tasarıma geçmiş, ayrıca Rift'in sahip olduğu gibi 360 derece ses verebilen dâhili kulaklıklar da var. Burun bölgesinde de sünger tasarımı değişmiş, içeriye sızan ışığın ortadan kalktığı söylenenler arasında. Daha önce önde bulunan tek kamera artık az çok göz mesafesinde ayrılan iki kamerayla değişmiş. Bu ileride karma gerçeklik için de Vive Pro'nun iyi bir tercih olabileceğini söylüyor. Cihazdan bilgisayara uzanansa artık tek bir kablo var. Böylece derdi daha az, kullanımı daha kolay bir hal almış.

Vive Pro Nisan'ın ilk haftası gibi kargolanacak alıcılara ve 800 dolarlık bir fiyat etiketi var. Ama bu fiyat sadece gözlüğü kapsıyor. Sensörler, istasyonlar derken fiyat artıyor. Ama Pro'nun çıkışı standart Vive'ın fiyatını da 500 dolara düşürdü. Ama biz Türkiye'de resmi olarak bulabiliyor muyuz? (Şimdilik) tabii ki HAYIIIIIR... ■ SARP



MELTDOWN VE SPECTRE SORUNSALI

Yeni bilgisayar almadan önce bunu okuyun!

Dikkatinizi çektiysem, yine önemli ama sıkıcı bir yazısı boğazınızdan aşağıya yığmak üzereyim. Tüm teknoloji delilerinin son aylarda ağzından düşmeyen ama vatandaşın zerre umurunda olmayan Meltdown ve Spectre, malum şu an piyasadaki 8. nesil Intel Core işlemcilerde bile var. Ama Intel, bu konuda ciddi bir adım atıp işlemcilerinde donanımsal olarak müdahaleye gidiyor. Sorunu 9. nesilde çözmek yerine ilk yara bandını 8. neslin üretilecek yeni neferlerinde uygulayacakmış. Detayları biraz muğlak… olmasa da esnediğinizi burada bile görebiliyorum, o nedenle özenle kaçınıyorum. Ama yeni bir bilgisayar toplayacaksanız, Intel işlemci kullanacaksanız ve daha sonra bir şekilde başınıza güvenlikten bir çorap örülmesini istemiyorsanız yeni üretilen işlemcilerin kodlarını, seri numaralarını ve üretim tarihlerini kontrol etmeye kendinizi hazırlayın. ■ SARP







EN BÜYÜK SSD, BİZE Mİ SSD?

SSD'nin bilgisayarlarımıza kattığı performans zıplamasından sonra HDD'lere burun kıvırıyor olabiliriz, ama iş büyük boyutta yer olduğunda gidip tıpış tıpış daha hesaplı olan HDD'leri bağrımıza basıyoruz. Ama diyelim ki çok paranız var, o zaman elinizi korkak alıştırmanıza gerek yok. Çünkü Kalifornia merkezli Nimbus Data firması, 100 TB'lık SSD'leriyle sektörün tepe noktasını Mart ayında çizdi. Samsung 30 TB'yle övünürken görünüşe göre Nimbus 50 TB'yi 2017'nin ortalarında çoktan servis etmiş. Bu arada 100 TB'lik SSD'nin 3,5 inç olduğunu da söylemek gerekli, o nedenle kurumsal sunucular için biçilmiş kaftan olacaktır (disk çekmecelerine sığabilecek standart yapısıyla). Ki zaten Samsung'un 2016'nın ortalarında çıkardığı 15 TB'lik SSD'nin bile 10,000 dolar olduğu düşünülürse, Nimbus'un ürünlerinin bundan 6 ilâ 9 yıl sonra erişilebilir fiyatlara inmesini ummaktan başka bir şansımız yok. Zaten ExaDrive serisi bu SSD'lerin veri merkezleri için gerek güç tüketimi, gerekse iç bölümlendirmeye dair özellikleri olduğundan, biz tüketiciler için daha uygunlarını beklemek en doğru karar olacaktır. ■ SARP

"Abi, biraz da ben süreyim mi denizaltını?"

Colorado isimli, Amerikan donanmasının son teknoloji yeni saldırı denizaltısı sahip olduğu fotonik direği (bildiğimiz periskopların yerini alan, daha yeni teknoloji gözlem aleti diyelim) yönlendirmek için Xbox kontrolcüsü kullanacakmış. Colorado'nun komutanı Reed Koepp, bu sayede hem teknolojik harcama noktasında tasarruf edeceklerini hem de donanmadaki genç erlerin Xbox kontrolcüsüne aşinalığından yararlanacaklarını söylemiş. Eh, kulağa oldukça mantıklı geliyor. Şu anda 20 liraya aldığım jenerik kontrolcüm de soran gözlerle bana bakıyor, ama ıh-ıh, biz onla Lordran'la takılmaya devam edeceğiz şimdilik ■ İHSAN A.





YA SEV YA TERK ET

DNA'sını beğenmeyenler uzaya gidebilir

NASA bir süredir, uzayda uzun sürelerde vakit geçirmenin insan vücuduna olan etkilerini araştırıyordu. Araştırma için ikisi de astronot olan Kelly ikizler biçilmiş kaftandı. Mark dünyada takılırken, tek yumurta ikizi Scott Uluslararası Uzay İstasyonunda tam bir sene geçirdi. 2016'da dünyaya döndükten sonra NASA araştırmacıları Scott üzerinde çalışmaya başladı ve yakın zamanda bulgularını kamuoyuyla paylaştılar.

İlk olarak oksijen yoksunluğu stresi, vücuttaki inflamasyon artışı, çarpıcı beslenme değişiklikleri gözlenmiş. Ayrıca telomerlerin (kromozom uçları, insanlarda yaşlandıkça kısalırlar) uzadığı ama dünyaya döndükten iki gün sonra tekrar kısaldıkları belirlenmiş.

Ama asıl ilginç olan, Scott'ta uzay genleri de denilen, DNA'nın %7'lik bir bölümünün değişime uğramış olması. Bu değişimlerin bağışıklık sistemi, DNA onarımı, kemik oluşumu ağları, hipoksi (oksijen eksikliği) ve hiperkapni (karbondioksit fazlalığı) başlıklarına ilişkin ne gibi uzun vadeli etkileri olacağı şimdilik belirsiz.

Araştırma oldukça önemli; zira "uzaya gideceğiz", "Mars'ı kolonileştireceğiz" diyen insanların, uzayda vakit geçirmenin kendilerine ne gibi etkileri olacağını öğrenmesi gerekiyor bir noktada. NASA'nın, şimdilik özet mahiyetinde yayınladığı bulgulara sene içerisinde daha kapsamlı açıklamalar getirmesi bekleniyor. ■ İHSAN A.

SÜRÜCÜSÜZ UBER ARACI BİR YAYANIN ÖLÜMÜNE YOL AÇTI

Suçluyu bulabilir miyiz ki?

Mart ayının ortalarında Amerika'nın Arizona eyaletinde, direksiyon başında acil durumlar için bulunan bir insan operatörle birlikte, test sürüşü yapan insansız Uber aracı bir yayayı çarparak öldürdü. Pek tabii Uber'i bir anda suçlu ilan etmek kolaycılık olur; ama vahim olay, otonom araç teknolojisinin yaygınlaşmasının vakit alacak zorlu bir süreç olduğunu da gösterdi diyebiliriz.

Konuya dair eleştirilerden biri de tek operatör yerine bir operatör daha olsa kazanın engellenebileceği yönündeydi. Uber'le ilgili bundan önce de operatörlerle ilgili, direksiyon başında uyuyakaldıkları vs. gibi şikayetler olduğunu ekleyelim. Öte yandan Uber'in rakibi Waymo'ya bu alanda teknolojik üstünlük sağlama hırsı da kazayla ilgili tartışmalarda gündeme getiriliyor.

Yayınlanan polis videosunda direksiyon başındaki operatörün telefonuyla ilgilendiği görülüyor. Ayrıca Uber aracı yaklaşık 65 km hızla gidiyor ve kaza anında da herhangi bir yavaşlamaya girmiyor. Ama kamera kayıtlarına göre kadın da koyu giysilerle bir anda yolda beliriyor sanki. İnsan hatasını elimine ederek yolları daha güvenli hale getirmek amacı, söz konusu teknolojinin en büyük varlık sebebi malum. Ama yayaların da insan olması nedeniyle, karşı tarafın olası hatalarında otonom araçların nasıl tepki vereceği, bu olayın da gösterdiği gibi, daha çok tartışılacağa benzer. ■ İHSAN A.

İlgili video: *tinyurl.com/ogz-126-kaza*



CAMBRIDGE ANALYTICA VE ÖTESİ

Bu pilav daha çok su kaldırır

Facebook, kullandığı algoritmalar, veri gizliliği ve daha birçok alakalı meseleyle ilgili Data'da söz söyleyegeldik bugüne kadar. Dolayısıyla FB'nin karşı karşıya olduğu suçlamalar bizim -ve sanıyorum siz okurlar için de- pek sürpriz olmadı. Olayların ayyuka çıkması Christopher Wylie isimli, eski Cambridge Analytica çalışanı itirafçı sayesinde oldu. Bu arkadaş vicdanının rahat etmediğini söyleyerek açmış ağzını yummuş gözünü.

CA, Brexit sürecinde Evet'çi ekibin ve ABD'de Trump'ın başarıyla neticelenen seçim kampanyalarını yürütmüş bir veri analizi şirketi. Wylie'nin dediğine göre, CA bazı uygulamaları kullanarak 50 milyon kişinin bilgilerini ele geçiriyor ve bu bilgileri kullanarak seçim sürecinde kişiye özel politik reklamlarla -amiyane tabirle- "algı kasıyor". Bu bilgilerin kaynağı da şöyle: Aleksandr Kogan isimli bir akademisyenin geliştirdiği bir uygulamaya para karşılığı kişisel bilgilerini giren 270 bin kişi var. Daha sonra bu kişilerin FB arkadaşlarının da çaktırılmadan verilerinin toplanması sonucunda, milyonlarca insanlık bir bilgi havuzu oluşturulmuş.

Facebook'un burada suçlanmasının başlıca nedeni, CA'yı edindiği verileri silmesi konusunda uyarmasına rağmen sonrasında ne olup ne bittiğiyle hiç ilgilenmemesi. Gene bu skandalla beraber bir sürü e-pazarlamacı "biz yıllardır bu taktikleri kullanıyoruz" minvalinde açıklamalar yapmaya başladı. Yani aslında herkes üç maymunu oynasa da kim bilir bunun gibi daha açığa çıkmayan nice skandal var detayını bilmediğimiz. Bir musibet bin nasihatten yeğdir hesabı, CA meselesinin kullanıcıları bir nebze bilinçlendirmesi dileğiyle...

Bu arada Elon Musk'ın bu olay sonrasında SpaceX'in Facebook hesabını kapattırması da ayın ilginç gelişmelerindendi. **İHSAN A.**





BTK'NIN YENİ VPN AÇIKLAMASI

:((

Hatırlarsınız 2016 sonbaharında BTK'nın gene VPN'lerle ilgili açıklamalar yaptığına ilişkin iddialar ortaya atılmış; buna göre ISS'lere ve çeşitli telefon operatörlerine talimat gönderilerek VPN servislerinin kapatılması talep edilmişti. Ama o dönem kurum iddiaları kısmi olarak yalanlamış ve Başbakan Binali Yıldırım'ın konuya ilişkin sözlerine yer vererek, dönem dönem sınırlı olmak kaydıyla birtakım önleyici tedbirler alınabileceğini söylemekle yetinmişti.

Halbuki Mart ayında BTK İnternet Dairesi Bilişim Uzmanı Levent Gönenç'in yaptığı yeni açıklamalar bizi bayağı bir üzdü. Kendisi ilkin VPN'lerin "dünya çapında bir sorun" olduğunu ve BTK'nın da buna uygun olarak tedbirler alıp hem geçmişte hem de bugün servis sağlayıcılarına gerekli uyarıları yapıyor olduklarını söylüyor. Sonrasında da bu kapsamda ISS'lerin önlem alırken, BTK'nın da bu önlemleri test aşamasına geçirdiğinden söz ediyor. BTK'nın bu söylem değişikliği maalesef kısmi tedbirlerin kalıcı hale geldiğini ilan etmekte. Hayli üzgünüz... **İHSAN A.**



STEPHEN HAWKING'E VEDA

Bilim insanlarının aslında kendi çevreleri dışında pek de tanınırlıkları olmaz; ama Hawking maşallah vefatının ardından epey uzak bir coğrafya olan Türkiye'de bile, adına lokma dökülecek denli popüler bir bilim insanıydı. Eh kolay değil, hem sadece Newton gibi müstesna bilim insanlarının layık olabildiği Lucasian Profesör gibi bir unvanı taşıyordu hem de sevilen dizi Big Bang Theory'nin oyuncusuydu. 21 yaşında yakalandığı ALS hastalığıyla olan azimli mücadelesi de apayrı: Öyle bir azim ki bu, onu "iki sene ya yaşar ya yaşamazsın" diyen doktorların yarattığı anlık karanlıktan 55 yıl sonraya taşıdı. Bıraktığı bilimsel mirasın da insanlar yıldızların izine çıktığında eşsiz bir pusula görevi göreceği aşikâr. **İHSAN A.**

Herkese merhabalar! Umarım yeni sistem önerilerimiz eskisine oranla hoşunuza gitmiştir (yazar burada okura mail atın demeye getiriyor :) Biz yenilendik yenilenmesine ama bu aralar stokların beni memnun ettiğini pek söyleyemeyeceğim. Madencilik işleri alıp başını gittiğinden beri-dir ne doğru dürüst Radeon kartların tadını çıkarabiliyoruz, ne de daha alt segmentte olması gereken kartlara uygun fiyatla ulaşabiliyoruz (en bariz örneği GTX 1060). Gene de sistemleri bu kısıtlı stok imkanlarına rağmen elimden geldiğince aynı tutmaya çalışıyorum. Ve tabii fiyatların arttığını göreceksiniz. Döviz kurları malum... ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
MSI GTX 1050 AERO ITX 2G OC GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 BOX 3.1GHZ-3.4GHZ	MSI B350M PRO-VD PLUS
724 TL	526 TL	364 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR CMK8GX4M1A2666C16 VENGEANCE LPX DDR4-2666MHZ C16 8GB	TOSHIBA DT01ACA050 500 GB	CORSAIR CP-9020096-EU VS SERİSİ 450W 80+
503 TL	192 TL	216 TL
TOPLAM: 2.525 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
MSI GTX 1060 AERO ITX 6G OC GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	MSI B350M MORTAR ARCTIC
1.952 TL	842 TL	519 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR CMK16GX4M2A2400C14 VENGEANCE LPX DDR4-2400MHZ C14 16GB (2X8GB) 1.2V	SEAGATE ST1000DM010 BARRACUDA 1TB	CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+
1.028 TL	228 TL	323 TL
TOPLAM: 4.892 TL		

SEÇENEK 3: ÜST ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
ASUS CERBERUS GTX 1070TI-A8G 8GB/256BIT GDDR5	INTEL CORE İ7-8700K COFFEE LAKE 3.70GHZ	MSI Z370 SLI PLUS
3.622 TL	1.849 TL	851 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
GSKILL F4-3600C17D-16GTZR DDR4 3600 MHZ C17 16GB (2X8GB)	SSD: WESTERNDIGITAL WDS120G2G0A GREEN 2.5 120GB HDD: WESTERNDIGITAL WD30EZRZ BLUE 3TB	CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+
1.411 TL	235 / 501 TL	323 TL
TOPLAM: 8.792 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X ASUS TURBO-GTX1080TI-11G GTX1080Tİ GDDR5X	AMD RYZEN THREADRIP-PER 1950X 3.4GHZ-4.0GHZ	MSI X399 GAMING PRO CARBON AC
10.068 TL	4.987 TL	2.140 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON HX430C15PB3K2/32 HYPERX PREDATOR DDR4-3000MHZ C15 32GB (2X16GB)	SDD: SAMSUNG MZ-76E1T0BW 860 EVO 2.5 1TB WESTERNDIGITAL WD60EFRX 3.5 RED NAS 6TB	CORSAIR CP-9020094-EU RMX SERİSİ RM1000X 80+ GOLD 1000W
2.221 TL	1.590 / 1.434 TL	1.232 TL
TOPLAM: 23.672 TL		

PIXEL

SON JETON // KONSOL // FİLM // MÜZİK





Piksel Günlükleri

Eve yapılan Tsubasa büyüsü

Ara ara Pixel Yazıtları'nda değindiğim, çok yakın bir arkadaşımın başından geçmiş efsane bir olay var. Onu sizlerle paylaşmak istedim bu ay. Gerçekten efsane bir öykü çünkü.

90'ların ortaları... Bilirsiniz o dönemin en popüler oyunlarından biri Famicom'daki Captain Tsubasa 2: The Super Striker'dı. Çocukluğu benim gibi o dönemde geçen arkadaşlar da iyi bilirler, Famiclone'larda bu oyunun ya Japoncası ya da daha şanssızsanız Arapçası olurdu, hani şu ana menüsünde ADNAN yazan, Santana'nın adının Basaffar Est olduğu versiyon. İşte arkadaşım da oyunun Arapça versiyonunu bitirmeye çalışıyor, maçları geçtikçe de Arapça password'leri kâğıda yazarak not alıyormuş. Bütün şifrelerinin bulunduğu kâğıdı da aman kaybolmasın diye evdeki saatli maarif takviminin arkasına saklamış.

İşte ne olduysa bu şifre kâğıdını annesi bulduktan sonra oluyor. Temizlik yaparken takvimin arkasında üzerinde Arapça yazılar olan bir kâğıt bulan annesi, bunu eve büyü yapılmış sanıp tam anlamıyla kendini kaybediyor ve "Koşun, eve büyü yapmışlar!" diye haykırıp yere yığılıyor. Çığlıkları duyan bütün apartman koşuyor eve, kadının yüzüne su çarpıyorlar falan. Teyzeler meclisi de üzerinde Tsubasa şifreleri olan kâğıdı elden ele inceleyip eve büyü yapıldığı konusunda hemfikir oluyorlar. Mahalle tam anlamıyla bu haberle çalkalanıyor. Olayı uzaktan izleyen ve vardığı boyutu görüp korkan arkadaşımsa korkudan sessizce bir köşeye sinmiş durumda.

Bu olayın üstüne derhal eve nefesi kuvvetli bir hoca çağırılıyor. Eve gelen hoca da Arjantin maçının şifresini inceleyip "sizin eve cin büyüsü yapılmış, artık bu evden size hayır gelmez" diye teşhisi koyuyor. Aile bu haber karşısında gözyaşlarına boğuluyor ve çaresiz evi satıp başka bir eve geçme kararı alıyorlar. İş artık evi satıp semt değiştirme boyutuna gelince de arkadaşım daha fazla dayanamıyor ve "Ne büyüsü ya? Benim Tsubasa şifrelerim onlar!" diye yerinden fırlıyor. Tabii bu açıklamanın ardından da üzerinden 20 sene geçmesine rağmen unutamayacağı kadar lezzetli, terlikle soslandırılmış muazzam bir dayak yiyor.

Sizi bilmem ama bana bunu ilk kez anlattığında abartmıyorum, ağlamıştım gülmekten. ■ **EMRE S.**

KONSOL

WATARA SUPERVISION

GameBoy tarafından tokatlananlar derneği

GameBoy'un tarihe gömdüğü taşınabilir konsollar hakkında kocaman bir dosya konusu bile çıkar aslında. Sonuçta GameBoy dünyaya şunu göstermişti ki taşınabilir konsollar oyun dünyasının yeni cephelerinden biri olacaktı (şu an bitmek üzere olsa bile). O yüzden Watara da bu savaştan nemalanmak için 1992'de Watara Supervision ile savaşta ben de varım dedi.

Siyah-beyaz ekranlı ve karizmatik tasarıma sahip bir konsoldu Supervision. 90'larda İstanbul Tahtakale'de görüp benim de aklımı çeldiğini hatırlıyorum. Gameboy'dan en büyük farkı aynı zamanda TV'ye de bağlanabilmesi ve bağlanınca oyunların 4 renkli olmasıydı. Ayrıca kısa süre sonra çıkan Quickshot versiyonu da istediğiniz şekilde öne ya da arkaya doğru bükülebiliyordu.

Tasarımı ve ilginç özellikleriyle ilk çıktığında dikkat toplamayı da başardı aslında Supervision. Fakat bu ilgi çok da uzun sürmedi. Zira ekran kalitesi oldukça düşüktü, çoğu oyun tek kanal sesli gibiydi (oyunun kendi sesleri olduğunda müziğin kesildiğini hayal edin) ve GameBoy'un inanılmaz oyun arşivinin yanında kendi oyunları oldukça sönük kalıyordu. Oyunlarının büyük çoğunluğunu Tayvan ve Hong Kong menşeli tırt firmalar yapıyordu çünkü.

Nihayetinde sadece 4 yıllık bir ömür ve topu topu 40 oyunla sahalara veda etti Supervision. Pek özlendiği de söylenemez doğrusu. Zamanında GameBoy yerine Supervision alınan çocuklar ne yapıyordur acaba şu an? ■ **EMRE S.**



PIXEL YAZITLARI

ATARİ'YE MEYDAN OKUYAN PROGRAMCI: FRANCOIS BERTRAND

Tarihin en kötü dövüş oyununun hüzünlü öyküsü

90'ların başları dövüş oyunlarının altın yıllarıydı. Street Fighter 2'yle birlikte sektör bir anda dövüş oyunlarına yönelmiş, tarihler 1994'ü gösterdiğinde de Tekken, Virtua Fighter gibi 3 boyutlu dövüşçüler ringe girmeye başlamıştı. Tabii o dönemler Jaguar konsolu piyasada olan Atari de bu akımı ıskalamak istemedi, zira konsol yeterince kötü gidiyordu zaten. Bu yüzden Jaguar'a yapılacak bir 3 boyutlu dövüş oyunu için Virtua Fighter serisinde çalışmış olan tecrübeli Francois Bertrand'la anlaştılar.

Atari cephesinde oyun için umutlar hayli yüksekti fakat oyunun geliştirme süreci umduklarından çok daha yavaş ilerliyordu. Bertrand oyunun tek programcısıydı ve Jaguar konsoluna oldukça yabancıydı. Nihayetinde oyunun geliştirme sürecinin 1 yılı devirmesinin ardından Atari daha fazla sabredemedi ve Bertrand'ın itirazlarına rağmen sadece %60 oranında tamamlanmış olan Fight For Life'ı incelemeleri için dergilere dağıttı.

Tabii oyunun inceleme notları korkunçtu. Oyun daha yarım olduğu için her açıdan dökülüyordu, hatta gülünç durumdaydı. Oyun medyasının Fight For Life'la adeta alay etmesinin ardından Atari özür diledi ve oyunu toparladıktan sonra piyasaya sürme sözünü verdi oyunculara. Hâlbuki firma Bertrand'ı dinlemeden yarım oyunu dergilere dağıtmış, üzerine de sanki oyunun tam versiyonu buymuş gibi özür dilemişti.

Bütün bunların ardından Bertrand tekrar kodlama işine döndü, fakat tek başına 3 boyutlu bir oyun yapmaya çalıştığı için süreç uzadıkça uzuyor, Atari de sürekli olarak ensesinde soluyordu. Sürecin 18 ayı doldurmasının ardından (ki dönem oyunları için gerçekten de uzun bir süredir) Atari oyunu artık bitirmesini emretti. Bertrand ise oyun hâlâ tamamlanmadığı halde "hay hay efendim" dedi ve ekledi: "Bana olan gecikmiş ödemelerinizi yaptıktan sonra neden olmasın?"

Atari şok olmuştu, çünkü programcı ödemelerini almadığı sürece oyunun kodunu firmaya teslim etmeyi reddediyor, resmen medyan okuyordu. Bu zıtlaşma 4 gün kadar sürdü ve Atari pes ederek kendisine bütün ödemelerini yaptıktan sonra oyunun tamamlanmamış halini Bertrand'tan teslim aldı. Lakin bilmedikleri bir husus vardı ki oyunun biraz daha ilerlemiş bir hali hâlâ Bertrand'taydı.

Daha da ilginci, geliştirme süreci boyunca "bitir artık şu oyunu" diye adamın tepesinde bekleyen Atari, teslim aldığı versiyonun üzerinde 1 yıl daha çalışıp ancak ondan sonra piyasaya sürdü. Fakat sonuç değişmedi. Oyun tek kelimeyle berbattı. Kontroller işlevsiz, yapay zekâ dökülüyor, grafikler zayıf, tasarımlarsa şaka gibiydi. Zaten piyasaya çıktıktan kısa süre sonra da oyun tarihinin en kötü oyunları listelerindeki yerini aldı ki kendisi ayrıca konsolun son oyunu olacaktı.

Bundan uzun yıllar ve oyunun internette bir şaka malzemesi haline gelmesinin ardından Bertrand bir Jaguar hayran sitesinde oyunun biraz daha ilerlemiş ve Atari'ye teslim etmediği bir halinin kodlarını paylaştı. Gerçekten de bu versiyonu Atari'nin piyasaya sürdüğü hali kadar kötü değildi. Çok başarılı bir oyun olmasa da konsolun standartları için iyi sayılırdı, en azından kesinlikle dünyanın en kötü dövüş oyunu değildi.

Fight For Life'ın öyküsü işte tam olarak böyle arkadaşlar. Gerçi oyun tamamlandıktan sonra piyasaya sürülseydi de Jaguar'ı kurtaramazdı, zaten pek çok açıdan elde kalan, facia bir konsoldu. Hatta Jaguar için EGM'den Seanbaby'in şöyle bir sözü vardır:

"Jaguar'dan sorumlu herkes şu an tren istasyonlarında izmarit dilenmiyorsa, bu dünyada gerçekten adalet yok demektir." ■ EMRE S.



PIZZA TYCOON

MAFYA BABALARININ PİZZA ZİNCİRLERİ

İPEK ATAM

1994 çıkışlı, MicroProse ve Software 2000 ortak yapımı olan *Pizza Tycoon*'a dair hikâyem biraz masum, biraz da komiktir. 10-11 yaşlarındayım. Yanlış hatırlamıyorsam 2 disketten oluşan oyunu kurup bir hevesle açıyorum. Fakat o da ne? Karmakarışık bir şeyler, nereden başlayacağım belli değil... O dönemde fotokopi halinde çıkmakta olan çiçeği burnunda GameShow dergisi, o ay *Pizza Tycoon*'u incelemiş (3. sayıydı), dergiyi de disketlerle birlikte almıştım. Yazıyı okuyarak Quick Start ile başlıyor, hazır dükkân ve pizzalara konup, dergide yazanlardan oyunu biraz öğreniyorum. Ama sıra 2. dükkânımı açmaya gelince, dükkânın nasıl açılacağına dair en ufak bir fikrim yok. Tabii internet, Youtube falan ne gezer... O zamanlarda şimdiki halimden bile daha çekingen olan ben, dergide incelemeyi yazan kişiyi aramaya karar veriyorum. Normalde asla yapamayacağım şeyi, o gün oyunu oynayabilmek uğruna bir şekilde yapıyor ve dergiyi arayarak oyunu inceleyen kişiyi istiyorum telefona (Timur'du ismi yanlış hatırlamıyorsam). 10'lu yaşlara has saçma ince sesimle "*Pizza Tycoon*'da nasıl dükkân açacağım acaba?" diyorum. Telefonda birkaç saniyelik bir dumur sessizliği yaşandıktan sonra güzel güzel açıklıyor bana karşımdaki kişi (okuyorsa selam ederim, hevesimi kırmadığı için de teşekkür ederim). Not alıyorum anlattıklarını ve restoran zincirim yavaş yavaş büyüyor. Mafya babası olup, illegal ürünler alıp satma yöntemiyle milyoner bile oluyorum (bunu da dergiden öğrenmiştim). Deli gibi oynuyor, sıkılınca oyunu siliyor (o zamanlar harddisk boyutları malum), canım isteyince tekrar kuruyorum ve bu döngü böyle devam ediyor...

SADECE PİZZA YAPIP SATTIĞIMIZ BİR OYUN OLDUĞU YANILGISINA DÜŞMEYİN. ARADA YİYOYUZZ DA!

Böyle bir anısı var işte *Pizza Tycoon*'un bende. Son Jeton sağolsun, hatırlayınca anılarım da canlandı ve yıllar sonra oyunu tekrar kurdum. Hani çocukken sevdiğimiz şeyleri olduğundan daha güzel, abartılı hatırlama gibi bir durum vardır. Bu oyun gerçekten bu kadar iyi miydi, yoksa benim "çocukluk abartım" mıydı diye düşünmüştüm oyunu kurmadan önce ama az biraz oynayınca, kesinlikle abartı olmadığını fark ettim. O boş pizza hamurunu görünce yaşadığım nostalji hissi, tuhaf bir hüzünle karışık mutluluk... Anlayamazsınız. Çeşit çeşit malzemeyle pizza yapma özgürlüğü, bir dolu ayrıntı, mikro yönetim özellikleriyle şimdiki stratejilere taş çıkaracak bir oyun bu. O dönem resmen yağmur gibi yağan tycoon temalı oyunlar arasında *Theme Hospital*'la birlikte favorim olmuştur her zaman.

Eski olmayan oyunlara bile remake-remaster-rerörе gelirken, şöyle gerçek klasiklere gelmemesi (*Monkey Island* serisi, *Full Throttle, Day of the Tentacle, Baldur's Gate* ve *Planescape Torment*'i es geçerek ve o yeniden yapımlar için minnettar olarak) gerçekten sinir olduğum bir durum. Ha bunun yeniden yapılmaya falan ihtiyacı olduğundan değil, ki yapılacak olsa yenilenecek grafikler dışında en ufak bir dokunuşa ihtiyacı olmayacak kadar da bütünlüklü bir oyun, ama yine de güzel bir sürpriz olurdu. Yeniden yapım olmaz, restoran zinciri kurmaya yönelik yeni bir oyun olur, o da olumlu.



Neden Efsane Oldu?

İNCE AYRINTILAR

Ayrıntıları şöyle biraz sayayım: Her pizzanın tuz, yağ, acı ve tatlı yüzdelerini görüntülemek, bir pizzanın toplumun hangi kesimine ne derece hitap edeceğini görebilmek, toplumun kesimleri demişken, çocuklar, gençler, beyaz yakalılar, mavi yakalılar, iş adamları ve yaşlılardan oluşan 6 ayrı kesim, her kesimin hangi tadı, hatta hangi sebzeyi, eti vs. tercih ettiği bilgisi, dükkânın etrafında oturan kesimin daha çok kimlerden oluştuğuna bakarak buna göre strateji oluşturabilmek, düzenli kalite kontrolleri olması, kötü malzeme alınıyorsa ceza yiyebilmek, başka restoranlara fare vs. ile sabotaj yapabilmek, her kesimin mobilya zevkinin farklı olması... Daha birçok ayrıntı var emin olun ama artık bu kutuya veda edeyim izninizle.

PİZZA YAPMA ÖZGÜRLÜĞÜ

Önünüzde bomboş bir hamur var. Sebze, et, meyve, peynir ve baharat kategorilerinden oldukça çeşitli malzemeleri seçip, istediğinizi rendeleyip, istediğinizi bütün halinde koyabilirsiniz. Oyunun en güzel tarafı bu konuda tamamen özgür olmanız. Sadece meyveli pizza da yapabilirsiniz, bütün bir ıstakozu olduğu gibi hamurun üstüne koymuş olduğunuz fantastik bir pizza da. Karar sizin, zevk sizin.

TARİFLER

Oyunun kullanım kılavuzunda (GOG versiyonunda pdf formatında geliyor, oyun da 6 dolar bu arada) tam 14 pizza tarifi var. Bu tarifleri gerçek hayatta da kullanabileceğiniz gibi menüdeki pizzaların yapımı için de kullanmanız gerekiyor. Menüde sadece kendi yaptığınız pizzalar olursa insanlar restorana gelmiyor, tariflerdeki pizzalardan en az 4'ünü yapmanız lazım yani. Bu da oyunun kopya koruma sistemiymiş, o zamanlar.

MİKRO YÖNETİM

Pizzaların malzemelerini, fiyat/kalite bakımından değişen marketlerden tek tek almaktan, bu marketlerle kontrat imzalamaya, alınacak personelin yeteneklerine dikkat etmekten, sigorta yaptırmaya, farklı dükkânlardan masa, sandalye, dekor veya halı almaktan, reklam verebilmeye, belediye başkanına rüşvet vermekten, mafya babası olabilmeye kadar yapabileceğiniz, müdahale edebileceğiniz, tek tek düşünüp uğraşacağınız (kısacası mikro yönetim dediğimiz) bir dolu şey mevcut.

KARAKTER PORTRELERİ

Personelin türlü türlüsü yetmezmiş gibi, telefonla aradığımız bankalar, sigorta şirketleri, emlakçılar da birbirinden renkli. Kimi mumya şeklinde, kiminin kafası tamamen hamam böceğinden oluşuyor, hatta Michael Jackson bile var yahu.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



BROTHERS IN ARMS SERİSİ [PC/PS2/PS3/XBOX/X360/Wİİ]

Brothers In Arms, ünlü dizi Band of Brothers'la büyük benzerlikler gösteren (hatta baş karakterleri bile tip olarak aynı) bir taktik-FPS serisi. İkinci Dünya Savaşı'nda geçen seride kendimiz ilerlememizin yanı sıra ufak bir de birliği yönetiyoruz. Oyunu standart FPS'lerden ayıran en önemli özelliği bu bahsettiğim taktiksel kısmı.

Şöyle ki, farklı niteliklere sahip küçük ekiplere direkt olarak biz emir veriyoruz. Adamlarımız bizden gelen emirlere göre pozisyon alıyor, düşmana baskı ateşi açıyor, hatta direkt üzerlerine doğru hücuma kalkıyorlar. Ekiplerinizi düzgün şekilde komuta etmeden düşmanı sıkıştırmazsanız kazanmanız da neredeyse imkânsız. Zaten verdiğiniz yanlış taktiksel kararlar adamlarınızın ölümüne de sebep olabileceği için savaş alanı ve çevre koşullarını çok iyi analiz etmeniz lazım. Öyle ortaya fırlayıp Rambo'luk yapabileceğiniz bir FPS değil bu.

Kendi adıma oyunun bu taktiksel kısmı benim inanılmaz hoşuma gitti. Zira yoğun çatışma sesleri ve düşman ateşi altındayken adamlarınıza emir vererek hem düşmanı sindirmeye çalışıp hem de adamlarınızı hayatta tutmaya çalışmak o savaş atmosferini gerçekten de yaşatıyor, sürekli diken üzerinde oluyorsunuz. Lakin oyunun en önemli problemi de ne yazık ki bu noktada ortaya çıkıyor: Takım arkadaşlarınızın kötü yapay zekâsı. Askerlerinizin kimi zaman siperde kalmasını emrettiğiniz halde inatla meydanda çatışmaya girdiğini ve delik deşik edildiğini görüyorsunuz, ya da 3 tane adamınız yoğun ateş açmasına rağmen abartmıyorum 20 dk boyunca tek başına kalmış bir düşmanı bile vuramıyorlar. Ama neyse ki çok sık karşılaştığınız bir sıkıntı değil bu.

Sonuç olarak Brothers In Arms sizden alışmanız için biraz zaman isteyen ama alışınca hakkını fazlasıyla veren bir oyun. Askeri stratejilere alışıp ona göre hareket etmeyi öğrenene kadar biraz sabır istiyor, o kadar. Zamanının en kıymeti bilinmeyen FPS'lerinden olduğunu düşünüyorum. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

BAROQUE [SS/PS1/PS2/Wİİ/İOS]

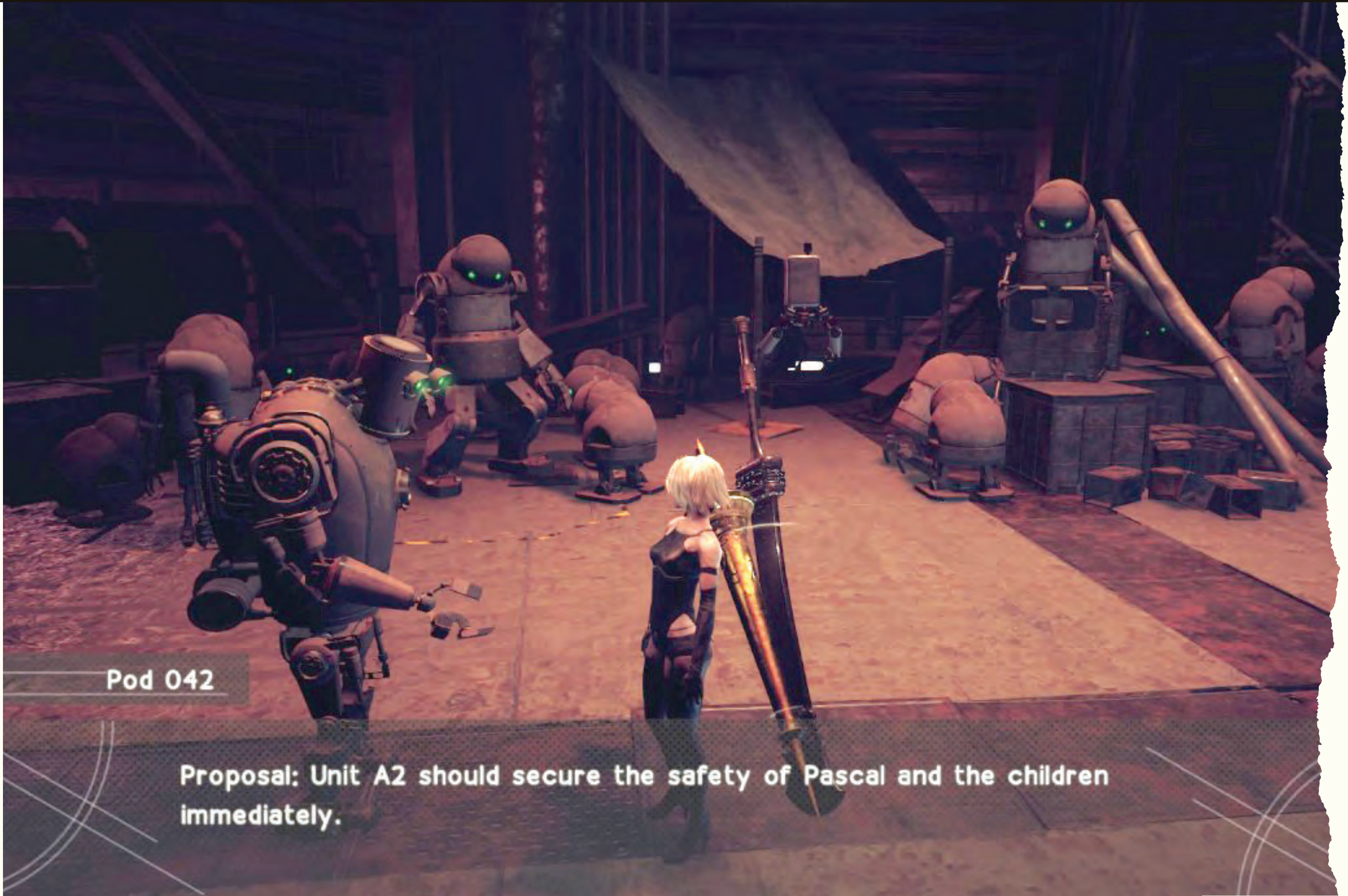
İnanılmaz bir hayal kırıklığı daha. Hâlbuki en sevdiğim iki tür olan first-person RYO ve roguelike'ı bir araya getiren bir oyundu Baroque, hatta üzerine de bolca korku kreması serpilmişti. Böylesine yaratıcı bir karışım ne kadar kötü olabilirdi ki?

Baroque için King's Field ve Mystery Dungeon'ın kombine edilmiş hali diyebiliriz kısaca. Şöyle ki, oyundaki tek zindanımız olan Neuro Tower'ın en alt katına ulaşmaya çalışıyor, ölünce de gene en baştan uğraşıyoruz, her öldüğümüzde de zindanlar değişiyor. Ortamlar da Silent Hill gibi bu arada ha, bayağı iddialı bir karışım yani. Fakat sonuç hiç de beklediğiniz gibi olmuyor işte. Zira oyun size gerçekten ne yapmanız gerektiğini hiç söylemediği için zindanlar değişse de aynı ortamlar, aynı yaratıklar, aynı düzen bir süre sonra illallah ettiriyor. Zaten internetten bir rehbere bakmadan oyunu bitirmek için ne yapmak gerektiğini bulabileceğinizi sanmıyorum. Ayrıca öylesine kötü bir öykü anlatımına sahip ki oyun… En fenası da bunu aynı katları "belki bu sefer oyun ilerler" diye umutsuzca tekrar tekrar temizlerken fark etmek.

Bunun yanı sıra dengesiz zorluk ayarı da feci şekilde bezdiriyor. Şahsen ben son 15 katı bildiğiniz kimseyle savaşmadan sadece kaçarak geçtim ve bu şekilde oyun bana "aferin oyunu bitirdin" dedi. Neden kaçtığımı sorarsanız, elinizde acayip güçlü silahlar varken ölmek bilmeyen sıradan tırt yaratıklar, yeni bir kata geçtiğinizde bazen 6-7 canavarın ortasında başlamanızı (ve siz daha ne olduğunu anlamıyorken evinize ateşler salınıyor olması), hangi koridorlardan geçtiğinizi bile görmeyen canavarların sizi ordu halinde takip etmeyi sürdürmesi gibi inanılmaz örnekler sayabilirim.

Ha iyi yönleri yok mu, var. Grafikler dönemin standartları için güzel, başarılamayan düşünce güzel, canavar tasarımları (araba olup sizi kovalayanlar ya da roketle uçup gidenler hariç) etkileyici ve konu da fena değil, tabii anlayabilirseniz. Ciğerim yanarak söylüyorum ki olmamış Baroque. İkisi de olayım derken ne first-person RYO olabilmiş (isterseniz üçüncü şahıs kamera desteği de var), ne de roguelike. ■ EMRE S.





ÜÇÜNCÜ SEÇENEK

[NIER: AUTOMATA]

Pascal'ın köyü bu yıkık, trajedilerle dolu dünyadaki yegâne saf şeydi belki de. Yok etme içgüdülerini bir şekilde aşmayı başarmış birkaç robotun ikame ettiği, insani duyguları tanımaya çalıştığı köyde bir gün bir patlama duyuldu ve bu ardından köyün sakinlerinin bazıları aniden saldırganlaştı, robotların birbirini yediği iğrenç bir manzara eşliğinde köy yanıp yok oldu.

Ama neyse ki Pascal çocuk robotları oradan kaçırıp terk edilmiş fabrikanın depo olarak kullandıkları güvenli bir odasına saklamayı başarmıştı. Sonuna kadar pasifist kalan Pascal köyünü kurtaramadığı için üzüntüyle dolu olsa da en azından ufaklıkları kurtarmış olmak ona teselli oluyordu. Ancak hedeflenmişlerdi bir kere, fabrikaya güruh halinde saldırgan makineler yaklaşıyordu.

A2 ve Pascal dışarı çıktı ve sayısız robotu dur durak bilmeden indirmeye başladılar. Yok etme içgüdülerini uzun zamandır bastırmakta olan Pascal'ın gözlerindeki ışıklar yeşilden kırmızıya dönmüştü. Üzüntünün ve çocukları koruma arzusunun etkisiyle o da öldürdü. Bir yandan neden saldırıya uğradıklarını soruyor, bir taraftan da "hepinizi öldüreceğim" diye bağırıyordu. Birkaç dakika sonra bir fikri olduğunu söyleyerek uzaklaştı ve A2 bütün yeteneklerini ve dayanıklılığını kullanarak karadaki saldırganları etkisiz hale getirdi ancak havadan çok daha fazlası, A2'nun baş edebileceğinden çok daha fazlası yaklaşıyordu. Sonra suların altına gömülmüş olan devasa robotu kontrol ederek Pascal ortaya çıktı. Havadan yaklaşanları toplu halde indirirken "hepinizi öldüreceğim" diye bağırmaya devam ediyordu, karşısına çıkan bir başka dev robotu da epik bir savaşın arkasından yere serdi. Saldırganlar durdurulmuştu, çocukları kurtarmayı başarmışlardı.

Pascal ve A2 fabrikaya geri döndüler. Ancak…

…Çocuklar ölmüştü. Kendi çekirdeklerine kılıç saplayarak intihar etmişlerdi. Pascal'ın titreyen sesi, sessiz fabrikada yankılanıyordu:

"Hayır… Hayır… Bu nasıl olabilir...?

A2 anlamıyordu:

"Neden… Neden böyle bir şey yapmışlar?"

"Onlara her şeyi öğrettim… Bütün düşüncelerimi ve duygularımı. İleride işlerine yarayacağını düşündüm. Ama onun yerine… Korku… Çocuklara korkunun ne olduğunu öğretmiştim. Tehlikeden uzak durmaları için bilmeleri gerektiğini düşündüm. Ama… Onun yerine…

"Korku onları yok etti. Kendi hayatlarına son vermelerine neden oldu."

Pascal doğruldu ve bir süre sessiz kaldıktan sonra:

"A2? Yardımına ihtiyacım var. İçimdeki bu kalp kırıklığıyla yaşayamam. Hafızamı… Hafızamı silmeni istiyorum. Eğer bunu yapmayacaksan da beni öldürmeni…"

Pascal A2'ya bu iki seçeneği sunmuştu. Ancak A2 her zaman orada olan üçüncü seçeneği tercih etti: Hiçbir şey yapmamayı. Ağır adımlarla kapıya doğru yöneldi.

"A2? Beni… böyle bırakmayacaksın, değil mi? Lütfen… Buna benim için bir son vermen gerek."

A2 yürümeye devam etti ve dışarı çıktı.

"Nasıl… Bunu nasıl yaparsın A2?"

Kapı kapandı ve bu A2'nun Pascal'ı son görüşü oldu.

■ ÖMER

MEDYA

DİZİ // KİTAP // FİLM // MÜZİK

ALLY MCBEAL

Ally McBeal'ı yıllar önce izlemiştim ama hâlâ hatırladığım, aklıma kazınmış detaylar ve sahneler var. Örneğin; Ally'nin meşhur düşmeleri, gördüğü sanrılar ve Billy takıntısı, Reneé'nin sürekli Ally'ye ilişkiler hakkında tavsiye vermesi, John'un tuvaletteki dansları, Richard'ın yaşlı kadın ve gıdı fetişi, duruşmada "dişlerini göster" diyen, devamlı uyuklayan yaşlı yargıç, bölüm sonlarında herkesin iş çıkışı aynı mekânda buluşup eğlenmesi, Ally'nin melankolik bir halde tek başına evine yürüyüşleri... Aynı hukuk bürosunda çalışan, sıra dışı vakalarla uğraşan, birbirinden tuhaf karakterlerden oluşan avukatların hayatlarını izlediğimiz dizi, 1997-2002 yılları arasında, toplam 112 bölüm yayınlanmış. Genel olarak komedi türünde olan dizide genellikle absürt ve komik vakalar olduğu gibi, oldukça duygusal ve güzel işlenmiş vakalar da olurdu.

Amerikan hukuk sistemine olan sempatim bu diziye dayanır desem yanlış olmaz. Avukatların jüri önündeki efsane savunmalarını izlemekten büyük keyif alırdım. Özellikle favori karakterim John'un bir Noel Baba savunması vardı ki, yetişkin olduktan sonra bile çocuk masallarına inanmaya duyduğumuz ihtiyaç üzerine bir nutuktu resmen. O sahneyi üstünden bunca yıl geçmesine rağmen unutmadım, hatta izninizle şimdi tekrar izlemeye gidiyorum.

■ İPEK





ON KÜÇÜK ZENCİ AGATHA CHRISTIE

1983 yılı, ortaokul günleri. Türkçe derslerinde kitap okuyup özet çıkarma şeklinde ödevlerimiz olurdu ve bu ödevleri kopyala - yapıştır yöntemiyle değil, kitabı okuyup, anlamaya çalışarak, anlattıkları hakkında biraz düşünüp yapardık. Ben küçük yaşlardan beri kitap okumayı sevdiğim için, zorunluluktan ziyade severek tamamlardım kitap özeti çıkarma ödevlerini. On Küçük Zenci'yi, öğretmenimizin önerdiği üç - dört roman arasından seçtiğimi hatırlıyorum. Polisiye türünü sevmemi sağlayan eserdir aynı zamanda.

İçeriğe gelirsek; Agatha Christie'nin polisiye edebiyattaki yerini, ününü ne kadar hak ettiğini gösteren, başarılı bir klasiktir On Küçük Zenci: Farklı meslek ve yaşlardan, birbirini tanımayan on kişi, küçük bir adada, mütevazı bir otelde bir hafta sonunu geçirmek üzerine toplanırlar. İlk geceden başlar esrarengiz olaylar, on misafirden ilki hayatını kaybederken, salondaki on küçük zenci heykelinden biri de ortadan kaybolur. Saatler ilerledikçe misafirler tek tek ölürler, heykelcikler de birer birer kaybolur, ayrıca görünür bir yerde asılı bulunan, eserle aynı adlı şiir dizelerinde anlatılan, küçük zencilerin ortadan kayboluşlarına benzer şekilde gerçekleşen ölüm ve cinayetler, sağ kalan karakterlerin ve okuyucuların hissettiği gerilimi yavaş yavaş artırır. Katili bulmakta zorlandığımız birkaç yüz sayfalık ana öykünün beklenmedik sonun ardından ek açıklamada "nasıl - neden" sorularının gayet mantıklı cevaplarını buluruz nihayet. Ülkemizde tiyatro uyarlaması da yapılan bu unutulmaz polisiye klasiğinin, eski veya yeni baskısını bulup okumanızı tavsiye ederim. 20. yüzyıl ortalarına gizem dolu bir yolculuk yaparken, A. Christie'nin kurgusuna, polisiye türüne kattığı zekâ dolu yapıya hayran kalacaksanız.

■ NOYAN







SUPERMAN

Şu bir gerçek ki Nolan'a çok şey borçluyuz. Zira onun Batman filmlerinden önce çizgi roman filmleri yüzüne bakılmayan, değer verilmeyen, ikinci sınıf yapımlardı genellikle. Tabii 40 yılın başı sağlam örnekleri de olurdu ki 1978 yapımı Superman benim aklıma gelen de ilk örnektir.

Filmin başarısının ardında özel efektlerin arkasına sığınmak değil, oldukça sağlam bir karakterizasyon yatar çünkü. Keza filmde Superman'in doğaüstü bir rakibi bile yoktur. Film boyunca Clark Kent'in sakarlıklarını, tanrı sayılabilecek bir güçle sıradan insanların arasında yaşamanın zorluğunu ve hatta süper adam olsa bile sevdiği kadının karşısında elinin ayağının birbirine girmesini izleriz. Bu yüzden doğaüstü güçlerine rağmen izleyicinin oldukça kolaylıkla empati kurabildiği ve çok sempatik bir karakter olarak resmedilir Superman. Sevmemeniz mümkün değildir.

Tabii bu sempatinin ardında rahmetli Christopher Reeve'in harika performansı ve adeta Superman'i oynamak için yaratılmış bir yüze sahip olması da vardır. Bir insan bu kadar mı benzer yahu? Çizgi romandakinin karbon kopyası yüzü, masmavi gözleri ve upuzun boyuyla rol için biçilmiş kaftandır. Lex Luthor olarak Gene Hackman ve Jor-El olarak koskoca Marlon Brando'yu ekleyince kadro uçup gitmektedir resmen.

DC'nin içi bomboş görsel efekt şovu olarak filmler çektiği şu günlerde "Biz eskiden neyi doğru yapıyormuşuz acaba?" diye bakması gereken de ilk filmdir Superman. ■ EMRE S.



GNS N' ROSES

APPETITE FOR DESTRUCTION

You know where you are!? You're in the JUNGLE baby! YOU'RE GONNA DIE!

Budur! Böyle olur! Böyle girilir albüme! Hele de ilk albüme! Tüm zamanların en gaz rock'ını yapan, en çılgın sahne şovlarını düzenleyen gruplardan birinin kariyerine Welcome to the Jungle gibi bir parçayla başlaması kadar epik ve cuk oturan bir şey olamaz! Daha, 20 değil, 10 değil, 3 değil, daha ilk saniyeden insanın içindeki bir şeyleri parçalama ateşi böyle yakılır.

Burnout sevenlerin yakınen tanıdığı, oyunun coşmuşluğunu daha da arttıran Paradise City de bir diğer vahşi canlı tabii. Döver, boğazınızı sıkar, nefessiz bırakır ama o durumda bile bağırttırır, çok feci. Araba kullanırken dinlemeyiniz.

Ve bir de Sweet Child o' Mine var elbette ki. Diğer iki saydığım kadar yok edici değil ama en az onlar kadar mükemmel. Gitarla çalması da aşırı zevklidir (klasik melodisi de süper parmak ısıtma aracıdır bu arada).

Her şarkısı şahane, mükemmel bir albüm değil Appetite for Destruction ama başka sıkı şarkılar da var arada yine de. Siz şu saydığım üçünü biliyorsanız da bilmiyorsanız da gidin bir dinleyin sırayla, sonra dışarı çıkıp bir şeyleri parçalayıp geri gelip albümün gerisini de dinleyin. Oyungezer kuruluşu çevreye verilebilecek zararlardan dolayı mesuliyet kabul etmez. ■ ÖMER



Oyungezer
SAYI: 126- 2018/04

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Şahap Civelek

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

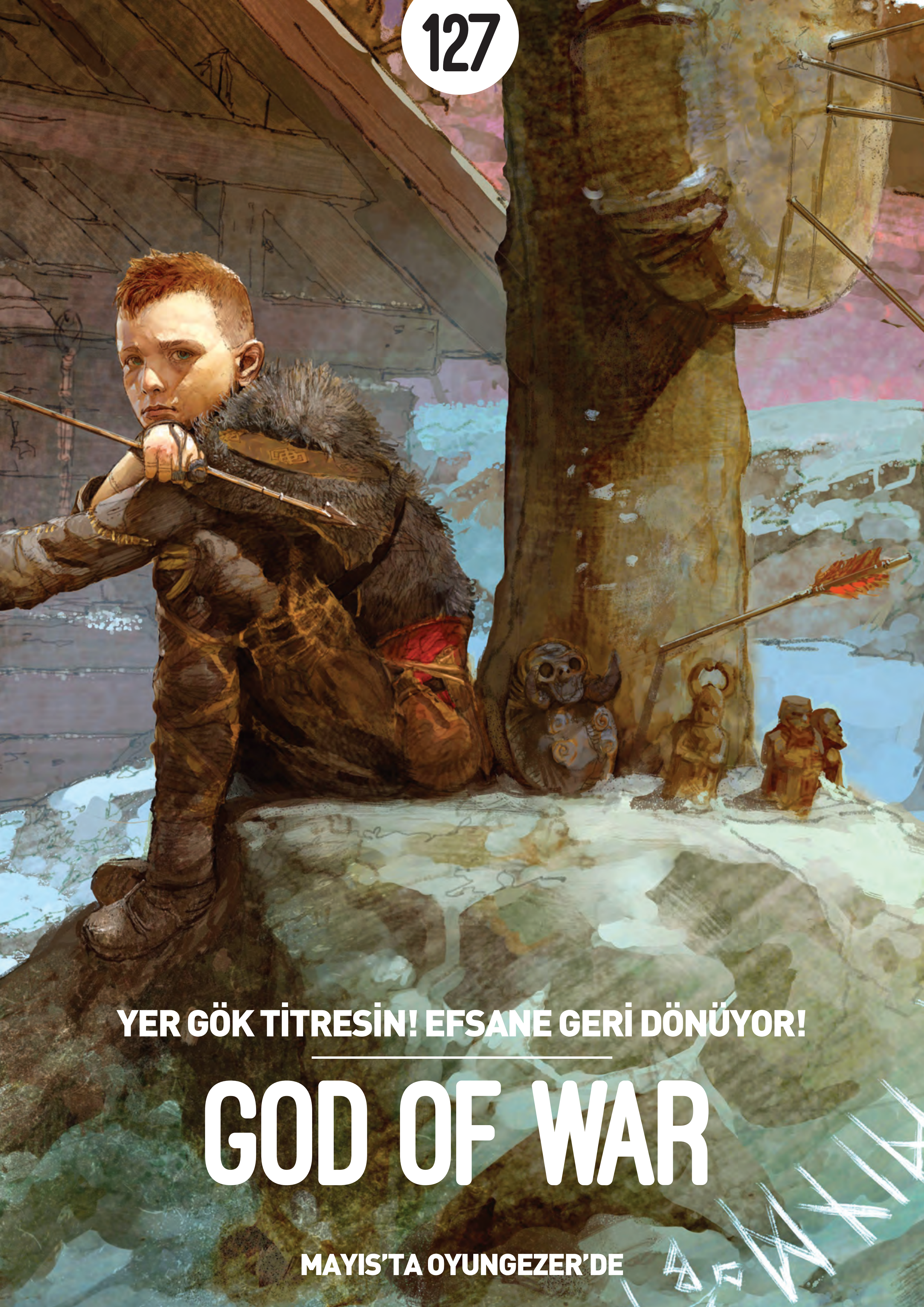
Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Nisan 2018
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


YER GÖK TİTRESİN! EFSANE GERİ DÖNÜYOR!
GOD OF WAR
MAYIS'TA OYUNGEZER'DE